10/99 Ausgabe 29 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lir 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pts 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • C[illegible]R

NUR DM 3.90 DIE [illegible]R. 1 Das r[illegible] Ninter[illegible]in

Deutschland im Pikachu-Fieber

POKÉMON

Dem Kult auf der Spur: Alle Spiele, alle Infos!

TONIC TROUBLE
HYBRID HEAVEN

Spieleflut: 11 Nintendo-64-Hits im Test!

GAME BOY ADVANCE

Erste Infos zum neuen Game Boy von der Space World '99

Exklusiv-Interview: Shigeru Miyamoto

Geniale 4-Seiten-Reportage

ZELDA GAIDEN

Exklusiv: Rieseninterview mit Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto

4 Sammelkarten
Tolle Nintendo-64-Tips zum Sammeln!

Doppelposter
ShadowMan-Star-schnitt & Zelda

Spiele-Lexikon
130 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

Spieleberater
24 Seiten Komplett-lösungen: Command& Conquer und F1-World Grand Prix II

Game Boy
Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

KREATIVKONTOR 10/99 - Photo: Conny Stein

JOYTECH CONTROLLER PLUS 64 FÜR NINTENDO 64™

Always in control!

Gerät Dein Leben mal wieder außer Kontrolle? Dann greif Dir doch einfach Dein Lieblings-Spiel für das N64™ und zeig allen, wo's lang geht! Mit dem **Controller Plus 64 von Joytech** kein Problem, z.B. dank dem **Turbo- und Zeitlupenschalter.**
Beim Spielen wirst Du auch merken, dass bei JOYTECH alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft werden. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**

4 TIMES QUALITY TESTED 4xQ 4-FACH QUALITÄTSGEPRÜFT

Kabel* / **
für Extension, Link, RGB; Multi Tab*

Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack

Expansion RAM**
Memory Cards* / **
Jolt Packs**

PlayStation™ Mouse*
2 control buttons

Bio>Grip Advanced Joystick*

Controller Plus 64**

Analogue Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel* / **

ab Herbst '99: Die Weltneuheit AirPad™*

* für PSX™

** für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

N-ZONE
UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

INHALT

SPANNENDE ZEITEN

Der Sommer ist vorbei, Badehosen und Sonnencremes wurden weggeräumt und die Nintendo-Konsolen dürfen sich wieder auf häufigere Spielesessions einrichten. Passend zum Start der Spielesaison haben wir nicht nur die Redaktion gewaltig verstärkt (mittlerweile arbeiten elf festangestellte Redakteure für die N-Zone), sondern auch das redaktionelle Konzept in den vergangenen Wochen deutlich erweitert. Ab sofort berichten wir beispielsweise in jeder Ausgabe über die Pokémon-Manie in all ihren Auswüchsen, stellen noch mehr N64-Spiele vor und versorgen euch dank unseres Japan-Korrespondenten mit noch aktuelleren News. Beste Beispiele sind der aktuelle Bericht von der Nintendo Space World 1999 sowie das exklusive Interview mit Mario- und Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto, in dem ihr alles Wissenswerte über Zelda Gaiden erfahren könnte. Nun sind wir natürlich gespannt, was ihr von den Neuerungen haltet und warten auf eure Briefe! Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten

SERIE
Pokémon-Zone ..... Alles, was man über Pokemon wissen muß! ... 8

ANGESPIELT
Jet Force Gemini ..... Grandioses Action-Spiel von Rare 17
Rainbow Six ..... Taktische Action von Take 2 18
Rayman 2 ..... Konkurrenz für Donkey Kong 64 14
Armorines ..... Der neueste 3D-Shooter von Acclaim 13
Taz Express ..... Comeback der Comic-Helden! 19
Turok L.d.v.L. ..... Der Multiplayer-Megahit 16
WinBack ..... Geheimagenten-Action für Profis 18
Zelda Gaiden ..... Exklusiv-Reportage auf 4 Seiten 10

TESTS
Bass Hunter 64 ..... Angeln auf dem Nintendo 64 45
Gex 3 ..... Der grüne Gecko auf geheimer Mission 28
Hybrid Heaven ..... Weltpremiere: Erster Test 26
Lego Racers ..... Das Rennspiel zu den Klötzen 43
NFL Quarterback 2000 ..... Die neue Football-Referenz? 44
Perfect Striker ..... Die japanische Version von ISS 2000 44
Premier Manager 64 ..... Der erste N64-Fußball-Manager 43
Racing Simulation 2 ..... Die Formel 1-Simulation 32
Re-Volt ..... Die Spielzeugautos brechen aus! 30
The New Tetris ..... Tetris nun für das N64 45
Tonic Trouble ..... Endlich: Ed hüpft los! 34

KOMPLETTLÖSUNGEN
Command&Conquer ..... Lesen&Lösen 50
F-1 World Grand Prix II ..... Der Weg zur Pole Position 60

POSTER
ShadowMan-Starschnitt Teil 2 .. 39-42
Shigeru Miyamoto 35-38

SAMMELKARTEN
Bass Hunter 64 ..... 75/76
Mario Party 75/76
Rush 2: Extreme Racing 75/76
The the New Tetris 75/ 76

SPIELENEWS
Asteroids Hyper 64 7
Blues Brothers 2000 5
Box Champions 2000 5
Donkey Kong 64 4
Excitebike 64 4
Madden NFL 2000 6
Mario Party 2 6
Monopoly 64 7
Mother 3 6
Rally Masters 4
Glover 2 4
Super Mario RPG 2 4

NEWS
Aus Japan I 4
Aus Japan II 6
Game-Boy-News I 5
Game-Boy-News II 7
Kurz & Knapp ..... 6+7

SPIELELEXIKON
Über 250 Spiele auf 4 Seiten 20

T&T: CHEATS & CODES
Cruis´n World 49
Ken Griffey´s Slugfest 48
The New Tetris 48
WWF Attitude 48
WWF Warzone 49

LESERTIPS
Beetle Adventure Racing 72
Extreme G 2 72
Rush 2 72

RUBRIKEN
Chart-Attack 24
Impressum 73
Kleinanzeigen 70
Leserbriefe 46
Vorschau 74

ZELDA GAIDEN 10

Zelda Gaiden ist zweifelsohne das Spiel, auf das alle N64-Besitzer mit Sehnsucht warten. Deshalb trafen wir uns auf der Space World '99 mit *Zelda*-Erfinder Shigeru Miyamoto und entlockten ihm im Exklusiv-Interview einige heiße Fakten!

POKÉMON ZONE 8

Nachdem die *Pokémon*-Reihe Japan und Amerika im Sturm eroberte, richten sich auch die deutschen Spielwarenhändler auf eine *Pokémon*-Epidemie ein. Wir verraten ab sofort in jeder Ausgabe alles Wissenswerte zur TV-Serie und den Spielen!

Elf N64-SPIELE IM TEST 26

Sage und schreibe elf Nintendo-64-Spiele stehen in dieser Ausgabe auf dem Prüfstand, darunter absolute Highlights wie *Hybrid Heaven*, *Gex 3*, *Re-Volt*, *Racing Simulation 2*, *Lego Racers* und viele andere Titel!

JAPAN NEWS

Das Nintendo 64 schlägt zurück – mit diesem markigen Satz kann man am besten die diesjährige Nintendo Space World umschreiben. Besonders interessant für den japanischen Markt war natürlich die Präsentation des 64DD, für das Nintendo die Titel Talent Studio, Paint Studio, Sim City 64 (mit einem riesigen Mario als Godzilla-Verschnitt) und F-Zero X Expansion Kit zeigte. Mit dem letztgenannten Programm können eigene Kurse für den Kultracer erstellt werden. Auch die Third-Parties waren rege. Gezeigt wurden Japanese Professional Golf Tour 64 (Seta), Great War Strategy: Ultimate War (System Soft) und Doshin, the Giant (Marigul). Speziell Doshin, the Giant wurde vom Publikum begeistert aufgenommen.

Starker N64-Auftritt

Standen im letzten Jahr die N64-Spiele noch klar im Schatten der Game-Boy-Titel (speziell die Pokémon-Serie erfreute sich größter Beliebtheit), so verhielt es sich diesmal genau umgekehrt. Der Nintendo-64-Bereich wurde am häufigsten frequentiert, was bei dem starken Lineup nicht sonderlich verwunderlich ist. Im zentralen Bereich konnten Zelda Gaiden, Donkey Kong 64, Mario RPG 2, Kirby 64, Mario Party 2, Jet Force Gemini, Perfect Dark, Excitebike 64, Mini Racers (das ebenso wie Excitebike 64 einen Streckeneditor bieten wird), Custom Robo, Mother 3 und Bass Fishing No. 1 gespielt werden. Lange Wartezeiten waren natürlich inbegriffen – wer 5 bis 10 Minuten spielen wollte, durfte zuvor etwa 40 Minuten anstehen.

Excite Bike 64 wird neben diversen Splitscreen-Modi mit einem Streckeneditor aufwarten.

Die Party geht weiter

Mario Party 2 setzt auf dieselbe Formel wie der Vorgänger, wird aber von allem etwas mehr bieten. Noch mehr Charaktere, die zur Auswahl stehen, und noch mehr Minispiele. 64 neue Games sollen geboten werden, darunter eine Art Pong-Verschnitt. Ein alter Bekannter zeigte auf der Space World ebenfalls sein knuffiges Gesicht – Kirby. Bei Kirby 64 wird entgegen dem Trend auf klassisches 2D-Gameplay gesetzt. Kirby muß in seinem neuen Abenteuer eine Elfe befreien und zahlreiche Kristalle aufsammeln. Den besonderen Kick bekommt das Gameplay durch einen interessanten Ansatz: Wenn der lebende Ball einen Gegner „verspeist", kann er danach dessen Fähigkeiten einsetzen.

Eines der zahlreichen neuen Minispiele, die euch beim Mario-Party-Nachfolger erwarten.

Rummel um Donkey Kong 64

Besonders aufwendig wurde Donkey Kong 64 präsentiert. Speziell zu diesem Spiel gab es eine eigene Bühnenshow, bei der man sich an Tanzeinlagen und Leuten erfreuen konnte, die in Diddy- und Donkey-Kong-Kostümen durch die Gegend stampften. Fast jeder, der den Titel spielte, wurde von den Nintendo-Leuten sogar gefragt, was er denn von dem Spiel halte. Ein Novum für Nintendo und ein eindeutiges Indiz für die immense Bedeutung von Donkey Kong 64.

Die Präsentation des Megahits Donkey Kong 64 war das Event auf der Nintendo Space World '99.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 23.9.: WinBack; 24.9.: On & Off Racing; September: Bakuretsu Muteki Bangaio, Rayman 2, Viewpoint 2064.

Rally Masters

Rallye-Knaller der Flipperkönige

Nach Aussagen der schwedischen Entwickler Digital Illusions, gibt es bislang noch kein optisch brillantes, realistisches Rennspiel mit einem Vier-Spieler-Modus auf dem N64. Mit *Rally Masters* wollen die Programmierer, die auf dem SNES und dem GB durch ihre Flippersimulationen bekannt wurden, den Markt aufmischen und euch beeindrucken. Man verspricht Reflection Mapping, in Echtzeit berechnete Schäden und eine Framerate, die konstant bei 30 Bildern pro Sekunde liegen soll. Die 22 Boliden des Rallye-Fuhrparks sollen zudem aus über 750 Polygonen bestehen und die Optik soll mit diversen Spezialeffekte (Lensflares, Reflektionen, Wasserspritzer und Rauchwolken) angereichert werden. Um diese Pracht möglich zu machen, wird natürlich das Expansion Pak unterstützt. Neben zahlreichen Spielmodi für Solisten und Multiplayer verdient noch ein weiteres Feature Erwähnung. Solltet ihr die 51 (!) Kurse mal leid sein, könnt ihr mit dem mitgelieferten Editor spielend leicht selbst welche erstellen. Merkt euch den Titel, der im 1. Quartal 2000 erscheinen soll und über Infogrames vertrieben wird, unbedingt vor – hier entsteht ein Highlight. *(mm)*

Optisches Feuerwerk. Die Grafik von Rally Masters macht viel her.

Satte 51 Kurse und der mitgelieferte Streckeneditor verheißen Langzeitmotivation pur.

Glover 2

Knuddel-Jump&Run

Wer ist klein, weiß und kassierte in der N-Zone 11/98 eine Wertung von 80%? Wenn ihr jetzt an den lebenden Handschuh Glover denkt, dann habt ihr natürlich vollkommen recht. Im Auftrag von Hasbro werkeln die Interactive Studios derzeit an einer Fortsetzung des ungewöhnlichen Jump&Runs, bei dem ihr mit besagtem Handschuh erneut diverse Bälle sicher durch verschiedene Levels geleiten müßt. Im zweiten Teil soll die Benutzung von Gegenständen eine größere Rolle spielen als bei *Glover*. Es werden euch unter anderem Äxte, Schaufeln und Rasenmäher erwarten. Diesmal werden die Entwickler auch einen Multiplayer-Modus spendieren, in dem ihr euch mit zahlreichen, zum Teil abgefahrenen Minispielen auseinanderzusetzen habt. So stehen etwa Tanzwettbewerbe oder Rasenmäher-Rennen an. Da man zudem die Steuerung sensitiver machen und die Grafik verbessern will, könnte uns hier ein überaus vergnügliches Spektakel erwarten. Irgendwann in der ersten Hälfte des Jahres 2000 ist mit *Glover 2* zu rechnen. *(mm)*

Stillstand? Die Grafik scheint sich auf den ersten Blick nicht sonderlich verbessert zu haben.

Das Gameplay soll im Glover-Nachfolger von Hasbro wesentlich anspruchsvoller werden.

Box Champions 2000

Schlagabtausch mit Muhammad Ali

Mit *Box Champions 2000* von EA erwartet uns eine Box-Simulation, die an Authentizität nicht zu überbieten sein dürfte. Immerhin standen den Entwicklern Black Ops Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley beratend zur Seite. Zudem wurden die drei Boxer auch für das Motion Capturing in die Studios gelockt. Die N64-Version wird 25 Boxer bieten, darunter Muhammad Ali, Sonny Liston und Ken Norton. Bevor ihr erstmalig in den Ring steigt, könnt ihr euch im Training mit der diffizilen Steuerung vertraut machen. Beim Eintritt in die Arenen wird der Aufmarsch der modernen Gladiatoren musikalisch untermalt, wobei ihr in z ahlreichen Varianten euren Gegnern die Birne weich kloppen könnt. Besonders brachial dürfte dabei der Slugfest-Modus werden, bei dem es keinerlei Regelwerk gibt und ihr somit auch unsaubere Techniken anwenden könnt. Die CPU-Konkurrenten sollen sich durch ein sehr variables Verhalten auszeichnen, denn Stil, Stärke, Gewicht, Höhe, Tempo, Reichweite und Kondition der Cracks sollen in die Künstliche Intelligenz eingebunden werden. *(mm)*

Wenn alles glatt läuft, könnt ihr am 11. November 1999 in den Ring steigen.

Speziell die Gesichter der verschiedenen Boxer überzeugen durch zahlreiche Details.

Blues Brothers 2000

Everybody needs somebody!

Titus scheint es mit den bekannten Namen zu haben. Diesmal wollen die Franzosen den eher durchwachsenen Streifen *Blues Brothers 2000* in ein interessantes Videospiel verwandeln. Im Spiel übernehmt ihr den Part von Elwood. Der Bursche wurde gerade aus dem Knast entlassen und muß in insgesamt 25 Spielstufen die unterschiedlichsten Aufgaben bewältigen. So muß er sich in einigen Levels mit gefährlichen Gangstern herumschlagen, in anderen hingegen vor riesigen Spinnen flüchten. Ein Schwerpunkt des Spiels wird auf musikalischen Puzzles liegen. So müßt ihr etwa einen Tanz im richtigen Rhythmus absolvieren oder aber Melodien exakt nachspielen. Grafisch wirkt der Titel bislang eher wie ein Produkt der ersten N64-Generation, aber spielerisch könnte *Blues Brothers 2000*, das passend zum Namen im Jahr 2000 erscheinen soll, für eine Überraschung gut sein. *(mm)*

Blues Brothers 2000 folgt der Story des gleichnamigen Films.

Vom grafischen Stil her erinnert Blues Brothers 2000 an Gex 64.

Die aktuellen Releasedaten müssen in diesem Monat zwar entfallen, aber dafür können wir zwei absolute Hammernachrichten vermelden. Neben brandaktuellen Informationen zum Zelda-Nachfolger für den Game Boy Color, die auf der Nintendo Space World '99 bekannt wurden, erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß die offizielle Ankündigung des GBC-Nachfolgers, der bislang den Arbeitstitel Advance trägt. Alle bisher bekannten Fakten findet ihr bei uns.

Zelda im Dreierpack

Auf der Nintendo Space World wurden Fakten zu einem neuem Zelda-Spiel für den GBC enthüllt. Der neue Titel heißt Zelda: Fushigina Kinomi, was man mit „Geheimnisvoller Fruchtbaum" übersetzen könnte. Dieses Game ist der erste Teil einer Trilogie, die aus drei Kapiteln bestehen wird – den Kapiteln der Macht, des Mutes und der Weisheit. Diese drei Episoden werden durch ein spezielles Linksystem miteinander verbunden sein. Aktionen, die in einem Teil ausgelöst werden, haben somit auch Konsequenzen für die anderen. Die Titel sollen laut Shigero Miyamoto kurz hintereinander veröffentlicht werden, und zahlreiche neue Charaktere einführen. Darunter auch das Känguruh Rikki, in dessen Beutel ihr schlüpfen könnt. Wenn ihr von dieser Möglichkeit Gebrauch macht, könnt ihr weiter springen und boxen – denn wie alle Kängurus von Welt trägt Rikki natürlich Boxhandschuhe. Erstaunlicherweise werden die kommenden Zelda-Games von Capcom entwickelt, während Nintendo im allgemeinen und Miyamoto im speziellen „nur" die Endkontrolle für das Projekt übernehmen.

Das Känguruh Rikki ist für den kleinen Link von unschätzbarem Wert.

Der Thronfolger

Das Herzstück des Game Boy Advance ist ein 32-Bit-RISC-Prozessor, der von der englischen Firma ARM entwickelt wird. Trotz dieser immensen Rechenpower und der komplett neuen Architektur wird der GBA abwärtskompatibel zu allen bisherigen Game-Boy-Games sein. Gleich zu Beginn hat man somit Zugriff auf ein riesiges Spielesortiment. Der absolute Hammer kommt aber erst. Wenn ihr den GBA mit einem Handy verbindet, habt ihr Zugriff auf das Internet und könnt an Multiplayer-Sessions teilnehmen, chatten und E-Mails versenden. Nintendo sieht den Thronfolger nämlich zum einen als High-End-Konsole, zum anderen als persönliches Kommunikationsterminal. Als Zubehör ist zudem eine Digitalkamera geplant, mit der ihr eure Kontrahenten in Internet-Duellen dann sogar sehen könnt. Nintendo plant darüber hinaus eine Allianz mit Konami, und wird unter dem Namen Mobile 21 Software für den neuen Game Boy entwickeln. In Japan soll die Powermaschine im August 2000 erscheinen, in Europa ist kurz vor dem Jahresende 2000 damit zu rechnen.

Hiroshi Yamauchi, der Präsident von Nintendo Japan, will mit dem Game-Boy-Nachfolger Multiplayer-Spiele revolutionieren.

DIE TECHNISCHEN DATEN DES GAME BOY ADVANCE IM ÜBERBLICK

Prozessor: *32-Bit-RISC-CPU mit integriertem Speicher*
Display: *TFT-Farb-Display*
Display-Größe: *40.8 mm x 61.2 mm*
Auflösung: *240 x 160 Pixel*
Maximale Farben, die gleichzeitig dargestellt werden können: *65000*
Größe: *80 mm hoch, 135 mm breit und 25 mm tief*
Gewicht: *140 g*
Benötigte Batterien: *2 AA Alkaline-Batterien*
Lebensdauer der Batterien: *20 Stunden (!)*

JAPAN NEWS

Aufgrund der Informationsflut, die nach der Space World 99 (die in der Makuhari Messe abgehalten wurde) über uns hereinbrach, entfallen in diesem Monat ausnahmsweise die USA-News. Die genauen Besucherzahlen der Space World stehen zwar noch nicht fest, aber über mangelnden Zuspruch konnten sich die Veranstalter wahrhaft nicht beklagen. Wer sich neue Informationen über den N64-Nachfolger Dolphin erhoffte, der kam allerdings nicht auf seine Kosten. Nintendo spielt derzeit mit verdeckten Karten.

Die Mutter aller Rollenspiele

Shigesato Itoi, der Schöpfer der Mother-Serie (die auch unter dem Namen Earthbound bekannt ist), setzt bei seinem neuen Werk auf einen ungewöhnlichen Mischmasch. Coole Musiker, junge Abenteurer, merkwürdige Fahrzeuge und psychedelische Kampfsequenzen – all diese Elemente soll Mother 3 bieten. Es ist fraglich, ob dieser Titel auch seinen Weg zu uns finden wird – wünschenswert wäre es auf jeden Fall.

In Japan soll das Rollenspiel Mother 3 im Mai 2000 erscheinen.

Super Mario RPG 2

Das lang erwartete Super Mario RPG 2 bietet eine Optik, die als ungewöhnlich zu bezeichnen ist. Die verschiedenen Levels werden dreidimensional dargestellt, während Mario und Konsorten nur als flache, zweidimensionale Charaktere im Spiel auftauchen. Von dieser etwas obskuren Darstellungsform mal abgesehen, dürfte der Titel aber hochgradig interessant werden. Ihr erforscht zahlreiche Locations (Strand, unheimliche Wälder, Bahnhöfe etc.) und treibt mit den Personen, die ihr während eurer Exkursionen trefft, regen Handel. Neben einigen Rätseln müßt ihr euch zudem in rundenbasierten Kampfeinlagen beweisen. Euch erwarten dabei clevere Kontrahenten, die ihr nur mit einer ausgeklügelten Strategie in die Knie zwingen könnt.

Mario stehen verschiedenen Waffen wie etwa dieser Hammer für die Kämpfe zur Verfügung.

64DD und Transfer Pak

Um das Transfer Pak (ermöglicht den Austausch von Daten zwischen N64 und Game Boy) wurde viel Wind gemacht. Überall waren große Schilder mit der Aufschrift „Bitte nicht fotografieren" zu sehen. Die Firma RandNet, die sich in Japan um die Vermarktung des 64DD kümmert, welches am 1. Dezember '99 zu einem Preis von 15000 Yen in Japan erscheinen soll, nutzt die Erweiterung im Auftrag von Nintendo unter anderem auch als Testplattform für zukünftige Onlineprojekte, die auch den Game Boy Color und den Dolphin betreffen könnten.

Die Firma RandNet erstellt derzeit ein Konzept für die Internetanbindung des 64DD.

Ausblick

In diesem Monat konnten wir uns nur auf die wichtigsten Titel konzentrieren, in den nächsten Ausgaben werden wir euch aber nach und nach weitere Spiele vorstellen, die auf der Space World enthüllt wurden. Rechnet unter anderem mit Infos zu Viewpoint 2064 (einem Zaxxon-Verschnitt von Sammy), Choro Q II (bei uns als Penny Racers bekannt), Bass Fishing No. 1 (eine Angelsimulation, die von den Smash-Brothers-Entwicklern Hal programmiert wird), neuen Fakten zu Mini Racers und den Hudson-Games Bomberman Max und 64 Wars.

Madden NFL 2000

Der Acclaim-Konkurrent

Mit *Madden NFL 99* (N-Zone-Wertung 82%) konnte EA die *NFL-Quarterback-Club*-Reihe von Acclaim nicht vom Sockel holen. Noch dieses Jahr will man es mit *Madden NFL 2000* erneut versuchen. Neben einer verbesserten Framerate und einem erhöhten Tempo der Spieler sollen auch die Animationen verbessert werden. Für das Motion Capturing konnte man die Cracks Jamal Anderson (Atlanta Falcons) und Terrell Owens (San Francisco 49ers) verpflichten. Obwohl die Steuerung komplexe Manöver zulassen soll, werden Einsteiger dank der optionalen Ein-Knopf-Kontrolle ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Im grafischen Bereich verspricht man eine geniale Spielfelddarstellung und herrlich detaillierte Polygon-Footballer, die in hochaufgelöster Optik über euren Fernseher flitzen. Während der Partien könnt ihr eure Gegner diesmal übrigens beleidigen, um sie so richtig schön in Rage zu bringen. Da die Faktoren Gewicht und Größe der einzelnen Spieler in die Tackles eingebunden werden, dürften die Matches absolut realistisch ausfallen. Ein neuer Modus, die sogenannte Madden Challenge, soll zudem für Langzeitmotivation sorgen. Seid ihr in dieser erfolgreich, winken geheime Teams, Stadien und andere feine Belohnungen. Apropos Teams: Alle 31 aktuellen NFL-Teams sind natürlich mit von der Partie. *(mm)*

Prächtige Optik: Grafisch kann es Madden NFL 2000 durchaus mit NFL Quarterback Club 2000 von Acclaim aufnehmen.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

Preissenkung: Seit Ende August kostet das Nintendo 64 nur noch 199,- DM. Zum Lieferumfang gehört in diesem sogenannten Basis-Set noch ein Controller.

Transfer Pak: Mitte Dezember wird Nintendo bei uns das Transfer Pak zu einem Preis von etwa 39,- DM veröffentlichen. Mit dem Transfer Pak können Daten zwischen dem Game Boy Color und dem Nintendo 64 ausgetauscht werden. So wird man etwa Charaktere der GBC-Version von *Mario Golf* (erscheint Anfang November) auch in der N64-Variante verwenden können.

Donkey-Kong-64-Bundle: Ende November veröffentlicht Nintendo ein N64-Bundle mit Konsole, *Donkey Kong 64*, Expansion Pak und Controller zu einem Preis von 299,- DM.

Driver: Entgegen anderslautenden Meldungen steht noch nicht fest, ob der PlayStation-Hit *Driver* (GT Interactive) auch für das N64 umgesetzt wird. Tony Hawk´s Skateboarding wird aber kommen!

Greift zu: Wer an *WWF Attitude* interessiert ist, sollte schnell zu-

Asteroids Hyper 64

Der Kult kehrt zurück

Optische Wunderdinge sind nicht zu erwarten, aber das Spielprinzip kann noch immer begeistern.

Endlich hat uns dank Crave eine spielbare Version von *Asteroids Hyper 64* erreicht. Der Release hat sich zwar auf den November verschoben, aber das Warten lohnt sich. Im Singleplayer-Modus erfreut man sich an einer knalligen Farbgebung, die auch mit netten Spezialeffekten aufwartet. Erstaunlich, wieviel Spaß das uralte Prinzip (Asteroiden mit seinem Raumschiff pulverisieren) auch ohne Blick durch die verklärte Nostalgiebrille noch macht. Besonders gelungen sind zudem die Multiplayer-Varianten für bis zu vier Spieler. Dort kommt herrliche Schadenfreude auf, wenn die Kollegen in ein schwarzes Loch gesogen werden oder kurz vor dem Überbieten der eigenen Punktzahl an einem Asteroiden zerschellen. *(mm)*

Monopoly 64

Das Brettspiel kommt

Grafisch wirkt Monopoly 64 noch etwas undetailliert und verwaschen. Hoffentlich ändert sich die Optik noch bis zum Release.

Hasbro werkelt derzeit emsig an einer N64-Version des Brettspielklassikers *Monopoly*. Ihr werdet dabei eine 3D-Ansicht geboten bekommen, die ihr flexibel steuern könnt. Auf dem Brett wuseln zudem mehrere Cartoon-Figuren umher, die für ein launiges Flair sorgen sollen. Authentizität hat dabei höchste Priorität, daher erwarten euch alle Originalnamen der Vorlage. Natürlich ist es immer eine schwierige Angelegenheit, Brettspiele wie dieses für eine Videospielkonsole umzusetzen, aber wie es scheint, gibt sich Hasbro viel Mühe. Überarbeiten sollte man allerdings noch die Grafik, denn zeitgemäß wirkt die Optik nun wirklich nicht. *(mm)*

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

greifen. Am 15. November 1999 läuft die World-Wrestling-Federation-Lizenz von Acclaim aus. Ab diesem Datum darf der Publisher keine Läden mehr mit dem Titel beliefern, ansonsten droht eine empfindliche Konventionalstrafe. Acclaim ist zwar derzeit um eine neue Lizenz bemüht, aber nachdem sich THQ für zehn Jahre die begehrte WWF-Lizenz gesichert hat, sind die Chancen wohl eher als gering einzustufen.

Konami-Lineup wird noch stärker: Neben den hochwertigen Eigenentwicklungen und den Midway-Titeln(*NFL Blitz 2000, Gauntlet Legends, Ready 2 Rumble Boxing* etc.) vertreibt Konami ab sofort auch die N64- und Game Boy-Titel von Activision. An Activision-Spielen können wir uns unter anderen auf *Tarzan* und *Asteroids* (GBC) und *Magical Tetris* sowie *Vigilante 8: Zweite Herausforderung* für das N64 freuen.

Namensänderung bei Sprocket: Das witzige Jump&Run *Sprocket* von Ubi Soft darf aufgrund von Lizenzproblemen nicht unter diesem Namen veröffentlicht werden. Es wird nun *Rocket – Robot on Wheels* heißen.

Neben den aktuellen Charts, die weiterhin von Infogrames und Nintendo dominiert werden, bieten wir euch diesen Monat eine bunte Mischung an. Neben Golf King und Ein Schweinchen namens Babe von Crave stellen wir euch das Fußballspiel Golden Goal von Take 2 und die Neuauflage eines Oldies vor. Aktuell flatterte nämlich das Revival von Chase HQ in die Redaktion. Eine weitere alte Perle, die mittlerweile zuviel Patina angesetzt hat? Oder ein Überraschungshit? Unser gewohnt kritischer Test klärt euch auf.

Gemischtes Doppel von Crave

Ein Schweinchen namens Babe nutzt den 56-Farben-Modus des GBC.

Ein Schweinchen namens Babe basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm und bietet insgesamt 60 Levels, in denen ihr mit dem munteren Schwein diverse Aufgaben zu bewältigen habt. Ihr müßt Rätsel lösen, Schafe durch Bellen (!) in Position bringen oder Hindernissen wie Feuer und Eis ausweichen. Optisch ist der Titel zwar nicht umwerfend, aber spielerisch macht er einiges her. Ähnlich wie auch Golf King, soll das Action-Adventure im November erscheinen. Apropos Golf King: Die Simulation des Golfsports ist einfach nur genial und bietet Kurse in der ganzen Welt, einen leicht skurrilen Trainer, der euch solange in verschiedenen Übungen drillt, bis eure Schläge perfekt sitzen, sowie einen Turniermodus. Die Steuerung ist dabei erfreulich realistisch und facettenreich. Für GBC- und Genreverhältnisse ist die Grafik gut gelungen und die Sprachausgabe verwöhnt zudem eure Ohren. Der Titel dürfte locker über 90% einfahren.

Versenkt die Pille

Bei Golden Goal von Take 2 könnt ihr Freundschaftsspiele bestreiten, trainieren oder an einer Art Weltmeisterschaft teilnehmen. Geboten werden Teams aus Europa, Australien, Asien, Nord- und Südamerika sowie Afrika. Es gibt sogar authentische Namen, wobei die Kader auf einem nicht gerade aktuellen Stand sind. Im deutschem Team sind beispielsweise Andreas Köpke und Matthias Sammer vertreten. Der Kick kann leider nicht so recht überzeugen. Zu wenig facettenreich ist das Gameplay, zu öde Grafik und Sound. Fazit: Ein Fall für Hardcore-Fans.

• Grafik: 61% **• Sound: 52%** **• Gesamt: 59%**

Schnapp die Gangster

Chase HQ: Secret Police ist ein weiterer Spielhallenklassiker der glorreichen 80er-Jahre.

Bei Chase HQ: Secret Police von Gaga Communications seid ihr ein Streifenpolizist und müßt Gangster auf insgesamt zehn Kursen zur Strecke bringen. Seid ihr ganz in der Nähe der bösen Buben, könnt ihr sie mit eurem Wagen (sechs Modelle stehen zur Auswahl) rammen, oder versuchen, den gegnerischen Boliden mit eurer Waffe fahruntüchtig zu schießen. Die Neuauflage bietet zudem einen Zwei-Spieler-Modus (2 GBCs werden naturgemäß benötigt), bei dem ein Spieler den Part des Polizisten, der andere den Part des Gangsters übernimmt. Fazit: Zwar kein Tophit, aber wesentlich gehaltvoller als die meisten Oldies.

• Grafik: 69% **• Sound: 55%** **• Gesamt: 77%**

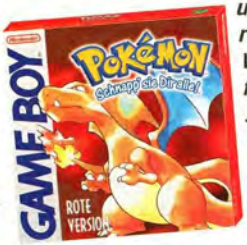
Aktuelle Charts

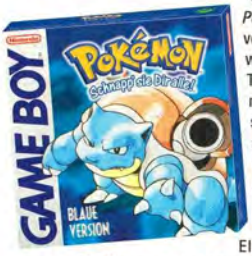
Zum Abschluß gibt es noch die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland.

1. *Super Mario Bros. Deluxe (Color)* ..... Nintendo
2. *Tabaluga (Color)* ..... Infogrames
3. *Asterix & Obelix (Color)* ..... Infogrames
4. *Conker's Pocket Tales (Color)* ..... Nintendo
5. *Hugo 2 ½ (Color)* ..... Infogrames
6. *Lucky Luke (Color)* ..... Infogrames
7. *The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Color)* ..... Nintendo
8. *Die Schlümpfe 3 (Color)* ..... Infogrames
9. *Tetris Deluxe (Color)* ..... Nintendo
10. *Game & Watch Gallery 2 (Color)* ..... Nintendo

Pokémon-Zone

Ein Kult schwappt über den großen Teich! In Japan und den USA ist die Pokémon-Reihe mit über 12 Millionen verkauften Spielen ein Riesenerfolg. Jetzt könnt auch ihr bald die Abenteuer um die Pokémon auf eurem GameBoy erleben. Wir bringen euch ab sofort in jeder N-Zone eine Seite über den Pokémon-Kult!





Am 8. Oktober soll es endlich soweit sein, denn dann wird es für euren GameBoy Color die beiden ersten *Pokémon*-Spiele geben. *Pokémon-Rot* und *Pokémon-Blau* versetzen euch in eine Rollenspielwelt in der ihr als Pokémon-Trainer unterwegs seid. Ihr könnt mit eurem Pokémonball die verschiedenen Pokémon fangen und sie dann durch Kämpfe weiter ausbilden. Der Clou des Ganzen: Jedes Modul enthält 75 der insgesamt 150 Pokémon, die wiederum einer oder zwei der 15 Elementgruppen angehören. Um alle Wesen zu bekommen, könnt ihr euren GameBoy via Linkkabel mit dem eines Freundes verbinden, wobei einer das rote und der andere das blaues Modul besitzen sollte. Im Multiplayer-Kampf könnt ihr dann eure Pokémon aufeinander hetzen und dabei Erfahrungspunkte sammeln. Außerdem könnt ihr im Kabel Club Pokémon tauschen, um eure Sammlung zu vervollständigen.

POKÉMON: WAS KOMMT WANN?

Die Reihe der Pokémon-Produkte ist lang, hier die zu erwartenden Termine, wann die Produkte in Deutschland erscheinen!

Titel	System	Release-Datum
Pokémon - Rote Version	GBC	8.Oktober
Pokémon - Blaue Version	GBC	8.Oktober
Pikachu Pokémon Pedometer	Einzelgerät	Ende November
Pokémon Pinball	GBC	tba.
Pokémon Snap	N64	tba.
Pokémon Yellow (Pikachu Special Edition)	GBC	tba.
Pokémon Stadium	N64	tba.
Pokémon Silber	GBC	tba.
Pokémon Gold	GBC	tba.

Die Pokémon und das Fernsehen

Nicht nur auf dem Game Boy und später auf dem N64 könnt ihr die Abenteuer von Pikachu und all den anderen erleben. Seit dem 1. September läuft auf RTL 2 montags bis freitags um 14:30 Uhr die Zeichentrickserie um Ash Ketchum, der zum 10. Geburtstag sein erstes Pokémon geschenkt bekommt und davon träumt ein Meistertrainer zu werden. Sein erstes Pokémon ist Pikachu und natürlich versucht das gefürchtet Team Rocket ihm dieses mächtige Elektro-Pokémon bei jeder Gelegenheit abzuluchsen. Mit dieser Trickfilmserie könnt ihr euch so richtig auf das Pokémon-Fieber einstimmen.

Pokémon Pikachu

Pikachu ist das wohl beliebteste Pokémon und daher ist ab November auch ein Tamagotchi mit dem elektrisierenden, gelben Kerlchen aus dem GameBoy und N64 zu haben. Das Gerät zeigt die Uhrzeit und reagiert auf eure Aktivität. Pikachu ist erst richtig glücklich, wenn ihr mit ihm rennt oder radfahrt, denn je aktiver ihr seid, um so mehr Energie hat euer *Pokémon Pikachu*. Die Energie wird dann in Watt angezeigt und gibt euch die Möglichkeit Pikachu kleine Geschenke zu machen, um eure Freundschaft zu festigen. *Pokémon Pikachu* verlangt eine Menge Aufmerksamkeit also ignoriert es besser nicht, denn sonst tut es das Gleiche mit euch.

ANGST VOR´M SCHWARZEN MANN

Ein Voodoo-Abenteuer das Dir die Seele raubt.

SHADOW MAN™

RETTE DEINE SEELE

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

SHADOWMAN™ and Acclaim® © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo ® and Nintendo 64 and „N-Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation" Logo and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.

Rollenspiel, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA GAIDEN

Zelda kehrt zurück! Und das ohne große Wartezeit, denn laut dem Star-Designer Shigeru Miyamato ist der Nachfolger zu dem Rollenspiel-Epos Zelda: Ocarina of Time schon zu 50% fertiggestellt.

Obwohl der momentane Arbeitstitel *Zelda Gaiden* übersetzt „Nebengeschichte zu Zelda" bedeutet, handelt es sich um ein völlig neues Abenteuer, das sich einer weiterentwickelten Fassung der Engine des ersten Teiles bedient. Gleichzeitig wird Nintendo das bewährte Gamedesign des Vorgängers – so zum Beispiel das Kampfsystem – beibehalten, so daß ihr euch schnell zurechtfinden solltet. *Zelda Gaiden* darf nicht mit dem für das 64DD angekündigte *Ura Zelda* verwechselt werden, das vermutlich nicht über die japanischen Landesgrenzen hinaus verbreitet wird. Euer zweiter Ausflug in Phantasiewelten, wie nur Nintendo sie ersinnen kann, beginnt kurz nachdem bei *Zelda: Ocarina of Time* der Vorhang gefallen ist. Zu Beginn von Zelda Gaiden wird Link von einem maskierten Fremden namens Stalkid durch ein Portal gelockt und findet sich prompt in einer mysteriösen Gegenwelt wieder. Dort droht der Mond innerhalb weniger Tage auf den Planeten zu fallen. Durch das Erfüllen zahlreicher Missionen müßt ihr die nahende Katastrophe verhindern. Ein Wettlauf gegen die Zeit –und die verrinnt diesmal in Echtzeit!

In Zelda Gaiden profitieren Endgegner wie dieser Feuerlurch vom unerläßlichen Expansion-Pak-Einsatz: Sie werden euch noch raffinierter attackieren. Geschickte Manöver sind somit erforderlich.

Diese Hütte steht in einer einmaligen Winterlandschaft. Zelda-Veteranen registrieren die Goronen-Maske in der Tastenleiste. Es soll insgesamt 20 verschiedene Masken geben!

Maskenball

In *Zelda Gaiden* spielen die aus dem Vorgänger bekannten Masken eine sehr bedeutende Rolle. Ihr könnt nun mehrere gleichzeitig

Die grüne Zipfelmütze bleibt auch nach der Maskierung Links Erkennungszeichen. Als Gorone nehmt ihr an einem atemberaubend schnellen Wettrennen mit veränderter Steuerung teil.

Farbenfrohes Pandemonium: In der Parallelwelt von Zelda Gaiden reitet ihr Dungeons entgegen, die aus psychedelischen Texturen und verwirrenden Mustern zusammengesetzt werden.

Wenn ihr die Form eines Zora-Fischwesens angenommen habt, windet ihr euch einem Aal gleich durchs Wasser. Ein Minispiel besteht darin, Hölzer für einen Biberdamm einzusammeln.

Als Deku-Wicht könnt ihr nicht nur über Wasser laufen und Nüsse spucken, sondern auch bestimmte Pflanzenarten als Gleitschirm benutzen.

Neue Optik: Der Riesen-Ritter mit dem Neon-Schild ist ein weiterer Beweis dafür, daß Links ersehnte Wiederkehr von einer faszinierenden, teils surrealistischen Grafik begleitet wird.

mit euch herumtragen. Und nach dem Aufsetzen einer dieser Larven erscheint ihr in der Gestalt des jeweiligen Wesens und dürft dessen Fähigkeiten nutzen, um die packenden Rätsel zu meistern. So könnt ihr als Gorone Schweres heben und euch durch die Landschaft kugeln oder als Zora in tiefe Unterwasserregionen vorstoßen. Alleine die Vorstellung als Deku-Wesen durch die Labyrinthe zu hüpfen, begeistert jeden Zelda-Kenner! Auch die Zahl der magischen Musikinstrumente wird aufgestockt. Je nachdem welche Form ihr gerade angenommen habt, dürft ihr Hörner, Bongos oder Gitarre spielen. Und bedenkt bitte, daß diese Informationen erst einen kleinen Ausschnitt der Veränderungen darstellen, die euch in Hyrules Parallelwelt erwarten.

Was erwartet euch diesmal in den komplexen Höhlen von Hyrule? Dank der zusätzlichen 4MB-RAM, sollen nun bis zu sechs Monster gleichzeitig mit gewitzten Taktiken über euch herfallen!

Vier gewinnt

Zelda Gaiden wird nur mit dem Expansion Pak laufen. So stellt Nintendo sicher, daß die Grafik noch prächtiger, die Spezialeffekte noch beeindruckender und die Gegnerzahl beim Kampf noch höher sein wird. Außerdem erscheinen die ausgefallenen Phantasiewelten damit weitaus plastischer, belebter und flüssiger als beim in dieser Hinsicht schon revolutionären Vorgänger. Es ist kaum auszumalen, wie gewaltig dieser technische Fortschritt das Spielerleben steigert. Erste Bilder stärken die Vermutung, daß es neben der klassischen Rollenspiel-Umgebung im mittelalterlichen Stil nun auch übersteigerte Dungeon-Kompositionen mit kaleidoskopartigen Effekten, wirren Mustern oder schachbrettförmigen Böden geben wird.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Zelda Gaiden*
Genre: ..... *Rollenspiel*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak: ..... *Ja (Zwingend)*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: *2000*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: *Endlich geht es wieder los! Zelda Gaiden wird durch den unerläßlichen Einsatz des Expansion Pak bei Grafik, Spezialeffekten und Sound um ein Vielfaches dazu gewinnen. Durch die tollen Verwandlungsmöglichkeiten, den Zeitablauf in Echtzeit und die verträumte Atmosphäre wird Nintendo nicht nur das Tor in die Parallelwelt von Hyrule, sondern auch in eine neue Spielspaß-Dimension aufstoßen.*

GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal 45131 Essen Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201 / 777225
Ladenlokal 40211 Düsseldorf Kölner Str. 25 Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

ShadowMan N64komp.dt 109,90

WWF Attitude dt. 109,90

DNZeroHour PAL 129,90

Hybrid Heaven dt. 114,90

Bass Hunter 64 dt.	109,90
Carmageddon 64 dt.	109,90
Fighting Force dt.	119,90
Gex 3 dt. dt.	129,90
JetForceGemini dt.	114,90
Lego Racers dt.	114,90
Mario Golf dt.	109,90
Premier Manager dt.	109,90
RE-VOLT dt.	109,90
RacingSimulation2 dt.	119,90
Rainbow Six dt.	vorb.
Tonic Trouble dt.	119,90
World Driver Ch. dt.	119,90
WinBack	vorb.

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

EXKLUSIV-INTERVIEW MIT SHIGERU MIYAMOTO

Auf der Space World 99 hatten wir die exklusive Gelegenheit ein Interview mit Shigeru Miyamoto, dem Designer solcher Nintendo-Klassiker wie *Mario* oder *Zelda*, zu führen. Shigeru zeigte sich frei von Starallüren und stand uns Rede und Antwort zu den neuen *Zelda*-Spielen. Ihr habt richtig gehört. Schließt man den Game Boy Color und das nur für den japanischen Markt bestimmte 64DD ein, kommen gleich fünf Zelda-Games auf uns zu.

N-ZONE: Vor weniger als einem Jahr haben Sie *Zelda – Ocarina Of Time* veröffentlicht. Sind Sie im nachhinein über den immensen Erfolg überrascht?

Shigeru Miyamoto: Obwohl ich bis zu einem gewissen Grad mit einem Erfolg gerechnet habe, bin ich dankbar, daß es ein so riesiger Erfolg wurde. Es ist sehr schwer, nur mit Talent und Fähigkeit acht Millionen Module zu verkaufen. Speziell in Japan, wo der N64-Markt sich in einer schwierigen Lage befand. Nachdem die Entwicklungszeit so viel Zeit in Anspruch nahm, hat jeder ein perfektes Spiel erwartet. Ich war etwas nervös und hätte am liebsten drei weitere Monate daran gearbeitet, um es noch perfekter zu machen.

N-ZONE: Derzeit arbeiten Sie an einem neuen *Zelda*-Spiel. Wird es „Überreste" von *Zelda – Ocarina of Time* beinhalten oder ist es ein völlig neues Abenteuer?

Shigeru: Für Nintendo ist es eine Ausnahme mit dem selben Programm ein neues Spiel zu erstellen. Ich benutze dasselbe Spielsystem und die selben Charaktere wie in Zelda – Ocarina Of Time. Dennoch ist es keine Fortsetzung. Ich wollte einen neuen Zelda-Stil schaffen. Ich wollte eine tiefergreifende Story und auch mehr Spieltiefe.

N-ZONE: Sie benutzen diesmal das Expansion Pak. Werden dadurch Elemente möglich, die zuvor nicht möglich waren?

Shigeru: Sie werden diesmal auf mehr Leute treffen und mehrere Dinge gleichzeitig tun können. Das Gameplay und die Story werden dadurch intensiver. Zudem kann ich die Gegner dadurch intelligenter gestalten.

N-ZONE: Da das Spielsystem bereits feststeht, stellt sich die Frage, was diesmal die größte Herausforderung für Sie war?

Shigeru: Beim letzten Mal konnten wir die Charaktere nicht ausreichend etablieren und darstellen. Diesmal möchte ich mir mehr Zeit für die Entwicklung der einzelnen Personen nehmen, damit sie realer wirken.

N-ZONE: Werden Sie die Gesichter der Charaktere detaillierter gestalten, um dieses Ziel zu erreichen?

Shigeru: Mit dem Expansion Pak wäre das natürlich möglich, aber darauf konzentrieren wir uns nicht. Wir widmen unsere Aufmerksamkeit den Animationen und der Persönlichkeit der Charaktere. Das ist interessanter als einfach nur ihre Gesichter zu malen.

N-ZONE: Schreibt das Unternehmen Flagship die Story für das Spiel?

Shigeru: Ich bin der Produzent, aber es ist das Werk der Leute, die schon am vorherigen *Zelda*-Spiel gearbeitet haben. Sie haben es sich selbst ausgedacht. Flagship arbeitet an den Szenarien für die neuen Game-Boy-Zelda-Spiele und hat mit diesem Zelda nichts zu tun.

Demonstration: Shigeru Miyamoto führte uns auf der Nintendo Space World 99 vor, wie man die Ocarina Of Time fachgerecht benutzt.

N-ZONE: Ganz gleich ob auf dem N64 mit seinen hervorragenden 3D-Fähigkeiten oder auf dem Game Boy mit seiner simplen Grafikdarstellung – die Brillanz von Zelda ist immer zu spüren. Wie erklären Sie sich das?

Shigeru: Wir haben ein System geschaffen, bei dem der Spieler Link selbstständig kontrollieren kann. Mir gefallen diese Szenarien nicht, in denen der Verlauf feststeht und der Charakter nur durchgeschleppt wird. Das ist überhaupt nicht interaktiv. Ein Beispiel: Als ich an der SNES-Version von Zelda gearbeitet habe, stellte ich fest, daß Gegenstände automatisch nach hinten gezogen wurden, wenn man davor stand und einen Knopf drückte. Das System hat mir gar nicht gefallen, also habe ich es dahingehend geändert, daß man Link selbst nach hinten bewegen mußte, um den Gegenstand zu ziehen. Darum geht es bei Zelda. Wenn man etwas machen kann, indem man ganz einfach einen Knopf drückt, dann ist es nicht Zelda. Auf diesem Standpunkt habe ich beharrt, und er gilt gleichermaßen für das N64 und den Game Boy.

N-ZONE: Was war für Sie die größte Herausforderung bei der Verlagerung von *Zelda* in eine 3D-Umgebung?

Shigeru: Das war wohl die Arbeit mit der Kamera. Auf der einen Seite muß sie den Spieler leicht ins Game kommen lassen, auf der anderen Seite muß man auch die Gefühle des Spielers berücksichtigen und die Kamera zum Erzeugen von Emotionen benutzen, damit er sich in einigen Situation nervös, in anderen hingegen mutig fühlt. Der Wechsel zwischen diesen verschiedenen Kameras ist das wichtigste und schwierigste Element. In der neuen *Zelda*-Version konnten wir die Kamera noch weiter verbessern, um eine noch dramatischere Präsentation zu erzeugen. In einigen Situationen fühlt man sich wie in einem Kinofilm, in dem gewisse Dinge automatisch weitergehen. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, haben wir zudem die Autosprung-Funktion durch die Integration neuer Sprungarten verbessert. Bei einem Sprung vermittelt die Kameraführung dabei aufregende, beeindruckende Ansichten.

N-ZONE: Ist das Spiel vom Kern her dasselbe oder haben Sie neue Features eingebaut?

Shigeru: Wenn man von den Masken absieht ist es dasselbe Konzept. Wenn man die Masken trägt, kann man sich in andere Kreaturen verwandeln und muß sich dann mit einer neuen Steuerung auseinandersetzen. Aber man gewöhnt sich schnell daran.

N-ZONE: Bringt *Zelda Gaiden* das N64 an seine Leistungsgrenze oder besteht die Möglichkeit eines noch besseren Zeldas?

Shigeru: *Zelda Gaiden* sollte eigentlich das beste *Zelda* sein, aber ... (Shigeru lacht)

N-ZONE: Planen Sie auch eine 64DD-Version von Zelda?

Shigeru: Separat von der neuen Version planen wir auch ein weiteres 64DD-*Zelda*. Im Moment ist die Entwicklung gestoppt, da wir mit sehr vielen Projekten beschäftigt sind und uns zudem auf *Zelda Gaiden* konzentrieren wollen. Aber wir arbeiten daran. Wir waren uns erst nicht sicher, welche Version wir zuerst entwickeln sollen, aber im Moment haben wir die 64DD-Fassung zur Seite gelegt, damit wir uns voll und ganz auf *Zelda Gaiden* konzentrieren können. Es gibt aber keine Verbindung zwischen den beiden Spielen. *Zelda Gaiden* bietet eine neue Story, während das 64DD-*Zelda* die Story von *Ocarina Of Time* als Basis verwendet. In der 64DD-Version werden an bestimmten Stellen der Geschichte neue Ereignisse ablaufen.

N-ZONE: Was werden Sie in der 64DD-Version anderes machen?

Shigeru: Einfach ausgedrückt wird es das Zufallselement sein. Jedesmal, wenn man in ein Dungeon geht, wird die Zusammensetzung anderes sein. Ein Beispiel: Wenn eine Schatztruhe sich beim ersten Betreten des Dungeons an einer bestimmten Stelle befand, wird sie beim nächsten Mal nicht mehr dort sein, sondern sich an einer ganz anderen Position befinden.

N-ZONE: Wird man auch eigene Charaktere und Dungeons erstellen können?

Shigeru: Nein.

N-ZONE: Wird es mit dem 64DD auch eine Onlineversion von *Zelda* geben?

Shigeru: Darüber haben wir bislang noch nicht nachgedacht. Wir planen auch kein Multiplayer-Online-System für *Zelda*. Aufgrund der Lese- und Schreib-Fähigkeiten des 64DDs denken wir eher an den Download von neuen Dungeons und den Austausch von Daten mit anderen Spielern.

N-ZONE: Wird man mit dem Transfer Pak Daten zwischen den N64- und Game-Boy-Versionen von *Zelda* austauschen können?

Shigeru: Das ist derzeit nicht geplant. Laßt es uns auf dem Dolphin machen. (Shigeru lacht)
Heute haben wir immerhin drei *Zelda*-Spiele für den Game Boy angekündigt (siehe News), für die wir in der näheren Zukunft noch ein besonderes Feature bekanntgeben werden.

N-ZONE: Vielen Dank für diese ausführlichen Informationen.

In der Schule lernen wir für's Leben!

N64 XPLODER
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig ab August '99
DM 119.95*

N64 MegaRAM
- 4 MB RAM Grafik Speicher Erweiterung
- Kühleinheit für lange Lebensdauer
DM 69.95*

N64 1MB Memory Card linear
- 4 x größer als Standard
- 498 Speicherplätze auf einer Seite
DM 29.95*

N64 8MB Memory Card
- bis zu 32 Seiten je 123 Speicherzeilen
- zuverlässiger Kompressionsalgorithmus
DM 49.95*

*empf. VK

Copyrights: Nintendo 64 ist ein eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

BLAZE

Internet: http://www.blaze.de
e-mail: service@blaze.de

Jump&Run, 1 Spieler, Ubi Soft

RAYMAN 2 – THE GREAT ESCAPE

Fast vier Jahre nach Raymans Debüt in der Welt der Videospiele stellte Ubi Soft jetzt in Paris den zweiten Teil der Saga vor. Der quirlige Held hat zwar immer noch keine Arme oder Beine, dafür aber die dritte Dimension für sich entdeckt. Die ersten Probespiele trieben den anwesenden Journalisten die Freudentränen in die Augen.

Es sieht nicht gut aus für Rayman und seine Freunde: Fiese Roboterpiraten sind in seine Welt eingedrungen und fangen systematisch sämtliche Kreaturen des ehemals friedlichen Planeten ein. Unser Held steht dem Treiben zunächst machtlos gegenüber, da die fiesen Seeräuber ihn seiner magischen Kräfte beraubt haben. So sitzt er nun zusammen mit seinen Freunden bei Wasser und Brot im Bauch des Piratenschiffs. Doch Rettung naht in Form seines dicken Kumpels Globox: Der wurde von der Zauberin Ly in den Knast geschickt, und bringt Rayman eine kleine Portion Magie mit. Sofort macht sich der nun auf, seine Freunde zu befreien und die Bösewichter aus seiner Welt zu vertreiben. Auf dem Weg durch die riesigen Levels müßt ihr mit eurem Helden mehrere Aufgaben erfüllen: In jedem Abschnitt verbergen sich Piratenkäfige, in denen Bewohner eurer Welt als Gefangene schmachten. Mit einem schnellen Schuß aus Raymans magischer Faust könnt ihr diese Behältnisse sprengen und so die unschuldigen Opfer befreien. Außerdem liegen überall in den Levels sogenannte „Lums" herum. Diese glühenden magischen Symbole sind Teil der Zauberkraft des gesamten Planeten und verleihen Rayman neue Fähigkeiten, wenn er sie aufsammelt. Die letzte und wichtigste Aufgabe für unseren Hüpfer besteht schließlich darin, vier magische Masken aufzuspüren, um mit ihnen den großen Zauberer aufzuwecken, der mit seiner Macht helfen soll, die Eindringlinge endgültig zu vertreiben.

Auf der Übersichtskarte verfolgt ihr euren Fortschritt im Spiel. Jeder Level kann solange besucht werden, bis ihr dort alle Lums und Käfige aufgespürt habt, dann öffnet sich eine Bonusstage.

Das grüne Objekt der Begierde: Dies ist eine der vier mysteriösen Masken, auf die es euer Held abgesehen hat.

Jede Maske wird von einem besonders knackigen Endgegner bewacht. Wenn ihr ihn besiegt, gehört das Kleinod euch.

Hier seht ihr eines der zahlreichen Rätsel im Spiel. Die farbigen Pyramiden öffnen das ansonsten undurchdringliche Tor.

Ein technisches Meisterwerk

Rayman 2 begeisterte bei der ersten Vorführung zunächst durch seine technische Brillanz. Das Spiel kommt z.B. ohne das berüchtigte Fogging (Nebeleffekt) aus: Durch einige Kniffe gelang es den Programmieren, dem Spieler eine fast unbegrenzte Sichtweite bis zum Horizont zu ermöglichen. Die Texturen und Charaktere sehen allesamt sehr detailliert aus und halten auch einer optischen Überprüfung aus nächster Nähe stand. Die Steuerung des Helden schließlich läuft nach kurzer Eingewöhnung problemlos ab: Dank frei schwenkbarer Kamera fällt die Orientierung in der dritten Dimension leicht. Im Gegensatz zu anderen Jump&Runs steht bei *Rayman 2* stets die Action im Vordergrund. Anstatt stundenlang nach irgendwelchen Extras zu suchen, hat unser Held immer konkrete Aufgabe und Ziele und muß ständig in Bewegung bleiben, um sie zu erfüllen.

Rayman 1 brachte durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad viele Spieler an den Rand der Verzweiflung. Für *The Great Escape* nahm sich das Team um Rayman-Erfinder Michel Ancel diese Tatsache zu Herzen und investierte viel Zeit ins Feintuning. So lud Ubi Soft mehrere Male Schulkinder in die Büros in Paris ein, und veränderte Teile des Spiels, die von diesen „Testzockern" als zu schwer oder unfair empfunden wurden. Hardcorespieler müssen sich jedoch keine Sorgen machen: Die von uns vorab gespielten Versionen waren allesamt schwierig genug, und laut Ubi Soft braucht selbst ein geübter Spieler zwischen 20 und 40 Stunden, um das Abenteuer auf dem kürzesten Weg zu beenden.

Sascha Gliss

Mit den Pulverfässern kann Rayman bestimmte Objekte im Spiel sprengen. Allerdings muß er sie erst durch die Gegend schleppen.

Feuer frei! Im Zweikampf mit einem der fiesen Roboterpiraten benutzt der Held seine magische Faust als Fernwaffe.

Rayman in Nahaufnahme. Der bläulich glühende Feuerball links stammt aus seiner Faust und ist ungesund für seine Gegner.

ERSTER EINDRUCK

Titel:..Rayman 2 - The Great Escape
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:....13 Welten plus Bonuslevel
Rumble Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion-Pak:.....Ja
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis:.....tba
Release:.....Ende Oktober '99
Einschätzung:.....Ssuper

Beurteilung: Rayman 2 zeigt was ein geschicktes Team aus dem Nintendo 64 herausholen kann. Grafik und Sound sind erstklassig, Steuerung und Leveldesign gehören ebenfalls zum Besten, was je für die japanische Konsole programmiert wurde. Zusammen mit Donkey Kong 64 ist Rayman 2 wohl das heißeste Jump&Run des Jahres 1999.

MEDIA ATTACK
Ankauf Games & Service
Verkauf Lüderitzstr.21
13351 Berlin

Nintendo 64

All-Star Baseball 2000	109,90
All-Star Tennis '99	109,90
Beetle Adventure Racing	99,90
Chameleon Twist 2	99,90
Command & Conquer 64	119,90
Duke Nukem - Zero Hour	129,90
F-1 World Grand Prix 2	89,90
Goemon 2	119,90
Playmobil Hype - The Time Quest	119,90
Premier Manager 64	119,90
Racing Simulation 2	119,90
Re-Volt	119,90
Rush 2	109,90
Shadowgate 64	119,90
Shadowman	119,90
Star Wars Episode 1 - Racer	119,90
Superman	119,90
The New Tetris	89,90
Turok 2 (Deutsch/Englisch)	je 69,90
Vigilante 8	119,90
World Driver Championship	119,90
WWF Attitude	119,90
Xploder 64 (Mogelmodul)	99,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen
PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
Dreamcast * Super Nintendo
Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM
Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
Bitte geben Sie Ihr System an

AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,--
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtua Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,--
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90

BESTELL-HOTLINE
030/450 20 20 8

Laden
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

Versand
Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 21 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK: LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

Das Multiplayer-Massaker von Acclaim nähert sich der Fertigstellung. Wir versorgen euch mit neuen Informationen.

Das Schlachtfeld wurde bewußt klein gehalten, damit ihr möglichst oft aufeinander trefft. Wer sich jedoch nur am Kriegshammer festhält, sollte zunächst Abstand zum Getümmel halten.

In dieser atmosphärischen Kulisse knöpft ihr euch euer Opfer aus erhöhter Position vor.

Wer in einer Situation, in der alle Teilnehmer aufeinander prallen, noch mit der Waffenwahl beschäftigt ist, sieht sich die Radieschen gleich von unten an.

Anspruchsvolles Leveldesign: Dieses Kampfgebiet setzt sich aus engen Gängen und mehreren Ebenen zusammen, zwischen denen über schmale Rampen gewechselt werden kann.

Die 36 Spielfelder von *Turok Legenden des Verlorenen Landes* sind auf direkte Konfrontation ausgerichtet. Denn die teils mehrstöckigen Areale, in denen ihr mit einer der diversen Phantasiegestalten den Skalps eurer Mitspieler hinterher jagt, bieten keinen Raum zum Verkriechen. Jede Waffe verfügt nun über eine Zweitfunktion. So könnt ihr mit dem Skorpion-Raketenwerfer auch eine ferngelenkte Rakete verschießen, mit der Flare-Pistole ganze Abschnitte verseuchen oder mit dem Bumerang euren Gegnern die Munition klauen. Zu den brandneuen Systemen gehört unter anderem ein Inflator, mit dem ihr euer Opfer sprichwörtlich aufpumpen dürft. In den verwinkelten Labyrinthen finden sich zudem Power-Ups, die euch nach dem Einsammeln eine von dreizehn Spezialfähigkeiten verleihen. So werdet ihr zum Beispiel unsichtbar oder von einer steinernen Haut umgeben. Um das Sterben im Sekundentakt noch auf die Spitze zu treiben, hat Acclaim einen Gauntlet-Modus ersonnen, der euch automatisch durch verschiedene Kulissen schleust und Übersichten und Zwischenszenen überspringt. Im Einspieler-Modus gewöhnt ihr euch an das mörderische Gameplay. Hier übt ihr mit bis zu sechs Computer-Bots gleichzeitig und knackt die vier mächtigen Bot-Bosse.

Florian Brich

Dieses Monster mit dem erstarrten Grinsen ist mein Lieblingscharakter unter den 17 zur Wahl stehenden Kombattanten !

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Turok L.d.v.L
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	tba.
Release:	Dezember
Einschätzung:	super

Beurteilung: Turok Legenden des Verlorenen Landes wird durch neue Spielmodi, die teuflische Intelligenz der Computergegner und die Zweitfunktion für jedes Waffensystem dafür sorgen, daß es in den virtuellen Arenen mächtig staubt. Wer die Multiplayer-Gefechte in Turok 2 genossen hat, kann seine Herausforderer demnächst in einer verbesserten Grafik erlegen und darf anschließend seinen Charakter bei dessen Triumphmarsch beklatschen.

Action, 1-4 Spieler, Rare

JET FORCE GEMINI

Nicht nur Shooter-Fans fiebern dem Release von Rares potentiellem Action-Kracher der Luxusklasse ungeduldig entgegen. Ende Oktober dürft ihr endlich auf Alienjagd gehen

Im Verlauf des Abenteuers verbessert sich die Feuerkraft eurer Waffen, mit denen der Alienbrut eingeheizt wird.

Das dynamische Trio der Jet-Force-Spezialeinheit ist ausgeschwärmt, um den friedlichen Planeten Goldwood vor der Invasion des erbarmungslosen Obermotz Mizar zu schützen und somit den intergalaktischen Frieden zu bewahren. Um die ca. 120 unterschiedlichen, von fiesen Kreaturen bevölkerten Levels erfolgreich erkunden zu können, müßt ihr die Fähigkeiten und Persönlichkeiten der drei Helden berücksichtigen und in das Spiel einbinden. Während die temperamentvolle Vela bei Problemen am liebsten die Waffe sprechen läßt, behält ihr Zwillingsbruder Juno auch in heiklen Feuergefechten einen kühlen Kopf und findet stets einen Ausweg. Der dritte im Bunde ist der belastbare Vierbeiner Lupus, der den Zwillingen treu zur Seite steht. Das Aussehen des dynamischen Gespanns wurde von den Entwicklern noch einmal überarbeitet, um den Protagonisten einen weniger kindlichen Look zu verleihen. Ein Blick auf die Screenshots läßt erahnen, warum die Entwickler auf die Echtzeit-Lichteffekte besonders stolz sind. Durch die individuellen Lichteffekte der verschiedenen Waffen werden heiße Gefechte mit den miesen Monstern zu einem wahren Feuerwerk der Farben. Neben stimmungsvollen Cut-Szenen und einigen geheimen Levels erwarten euch interessante Mehr-Spieler-Modi, in denen ihr euch beispielsweise harte Duelle mit euren Freunden liefern könnt. Erkundet ihr zu zweit im „Cooperative mode" die futuristischen 3D-Welten, steuert der zweite menschliche Spieler eine Drohne namens Floyd, die den Protagonist mit ihrem Waffenarsenal beim Schußwechsel gegen die intelligent agierenden Riesenin sekten unterstützt. Neben dem traditionellen Death-Match-Mode ist sogar ein Vier-Spieler-Rennmodus in Planung, bei dem die Helden in futuristischen Flitzern um die Pole Position rasen.

Tolle Explosionseffekte sind eines der Markenzeichen des Spiels. Hier gerät der hilfreiche Vierbeiner Lupus unter massiven Beschuß.

Abgefahrene Kreaturen: An unheimlichen Gegner mangelt es beim Durchstöbern der zahlreichen Welten wahrlich nicht.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Jet Force Gemini
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	ca. 120
Rumble Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Ja
Hersteller:	Rare
Preis:	ca. DM 120,-
Release:	Oktober '99
Einschätzung:	Sehr Gut

Beurteilung: Grafisch exzellenter Action-Shooter mit umfangreichen Welten, tollen Effekten und einer intelligenten Gegnerschar. Die Edelschmiede Rare dürfte nicht nur aufgrund gewohnt ausgereifter Mehr-Spieler-Modi erneut für ein absolutes Highlight auf dem N64 sorgen.

Action, 1-2 Spieler, Redstorm Entertainment

RAINBOW SIX

„Mann nieder!" Der Action-Titel Rainbow Six orientiert sich so hart an der Realität, daß sogar militärisches Fachvokabular verwandt wird.

Hohe Sichtweite: In dem brasilianischen Kuppelkomplex visiert ihr einen Soldaten an, der über eine Verbindungsbrücke marschiert.

In *Rainbow Six* stürmt ihr mit vier Mitgliedern einer Spezialeinheit die Villa eines Drogenbosses, ihr befreit Politiker und bekämpft Terrorgruppen. Dabei steuert ihr jeweils ein Team-Mitglied aus der Ego-Ansicht. Im Zwei-Spieler-Modus könnt ihr euch von einem Freund unterstützen lassen. In den komplexen und von Patrouillen gut gesicherten Szenarien ist ein Treffer tödlich. Von der anspruchsvollen Planungsphase über das gekonnte Vorrücken bis hin zum Abhören geschlossener Räume enthält das Spiel alle Elemente, die von Anti-Terror-Einheiten beherrscht werden müssen.

Ihr könnt sogar sehen, daß die Wache einen Knopf im Ohr trägt.

Vor jeder Mission steckt ihr euer Team in passende Tarnanzüge.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Rainbow Six*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *12 Missionen*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion-Pak ..... *Ja*
Hersteller: ..... *Redstorm Entertainment*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *November '99*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Redstorm Entertainment setzt auf die packende Story und ein realistisches Gameplay, das euch die Kampftaktik moderner Eliteverbände einstudieren läßt. Durch die flüssige Grafik, die hohe Sichtweite und die authentischen Umgebungsgeräusche wird der Eindruck verstärkt, an verdeckten Operationen teilzunehmen.

Action, 1-4 Spieler, Koei

WINBACK

Ausführliche Schuß- und Bewegungsstudien bilden den Ausgangspunkt für diesen Agenten-Thriller von Koei.

In *WinBack* müßt ihr in der Rolle des Einzelkämpfers Jean-Luc Cougar eine von Terroristen besetzte Satelliten-Kontrollstation zurückerobern. Das Geschehen wird aus der Third-Person-Perspektive gezeigt und durch Cut-Sequenzen vorangebracht. Zwar wirkt die Grafik eher karg, doch offenbart der Shooter seine Stärken im Detail: So dürft ihr euch hinter Kisten verschanzen, eure Deckung nur kurz verlassen und die Feinde mit einem Laserpointer anvisieren. In ausgefeilten Animationsphasen wird zum Beispiel dargestellt, wie eure Angreifer durch die Druckwelle einer Explosion herumgeschleudert werden.

Filmreif: Gleich wirbelt der Held blitzschnell um die Ecke.

Dieser Ausschnitt aus einer Multiplayer-Schlacht verdeutlicht, wie realistisch die Figur den Granatwerfer umklammert hält.

Mit den Lichtkegeln ihrer Taschenlampen durchschneiden eure Gegner den Raum.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *WinBack*
Genre: ..... *Action*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Ja*
Expansion-Pak ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Koei*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *tba.*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Der japanische Strategiespezialist Koei konzentriert sich mit WinBack auf überlegte Animationsphasen und ein intelligentes Gameplay, das euch auch in den zahlreichen Multiplayer-Varianten konstant nach Deckung suchen läßt. Mein Geheimtip neben Perfect Dark!

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

TAZ EXPRESS

Dank Infogrames bekommt der berühmteste tasmanische Teufel der Welt demnächst sein eigenes N64-Spiel.

In diesem Spiel übernehmt ihr die Kontrolle von Taz, der als Kurier für den titelgebenden „Taz Express"-Lieferservice für die schnelle Lieferung von Paketen zuständig ist. Unterwegs werdet ihr alle möglichen Gegenstände aufheben und tragen, beziehungsweise werfen können – besonders die zu liefernden ACME-Kisten spielen dabei eine wichtige Rolle. Falls ihr unterwegs auf Hindernisse stößt, bieten sich verschiedene Möglichkeiten: Entweder räumt ihr das Problem mit dem berüchtigten Taz-Spin-Angriff aus dem Weg, überspringt es, oder eßt es einfach einfach – bei letzterem sollen auch Wolkenkratzer kein Problem darstellen. Bekannte Gegner wie Yosemite Sam oder Wile E. Coyote machen Taz dabei das Leben schwer. Falls ihr innerhalb der fünf riesigen Welten speichern wollt, wird dies übrigens direkt auf dem Modul möglich sein.

Michael Pruchnichi

Die Grafik wirkt ziemlich bunt und fängt den Stil der Zeichentrickfilme gut ein. Hier trägt Taz gerade eine der zu liefernden ACME-Kisten.

Godzilla läßt grüßen: Gegen Taz wirken die Autos winzig.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Taz Express
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Levels:	5 Welten, 25 Levels
Rumble Pak-Unterstützung	tba.
Expansion-Pak	tba.
Hersteller:	Infogrames
Preis:	tba.
Release:	Ende November '99
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: *Die Idee hinter Taz Express klingt interessant und die Grafik macht den Eindruck, den Charme der Vorlage gut einzufangen – das Spiel könnte ähnlich spaßig werden wie die TV-Auftritte der Looney Tunes!*

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab 04.10.99 erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	114,95
Vigilante 8	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven *	114,95
Revolt	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Monster Truck Madness *	94,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Mario Party	84,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Tonic Trouble *	109,95
Turok 2 Deutsch	84,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
WWF: Attitute	104,95

Dreamcast

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + RGB + Spiel : Sonic , Virtua Fighter , Marvel oder Monaco	589,00
Dreamcast US Software	auf Anfrage
Carrier Japan *	129,95
Air Force Delta Japan	129,95
Zombie Revenge Japan *	129,95
Virtua Striker V2 Japan *	129,95
Soul Calibur Japan	129,95
House of the Death II + Gun Japan	189,95
Blue Stinger Deutsch *	94,95
Metropolis Deutsch *	109,95
Monaco Grand Prix Deutsch *	99,95
Sega Rally 2 Deutsch	109,95
Buggy Heat Deutsch *	94,95
Trick Style Deutsch *	99,95
UEFA Striker Deutsch *	99,95
Sega Bass Fishing + Angel Deutsch *	189,95
Ready 2 Rumble Deutsch *	109,95
Speed Devils Deutsch *	94,95
Soul Calibur Deutsch *	114,95

Playstation

Playstation + Memory + zweites Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Silent Hill	89,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Shadowman	89,95
Dino Crisis	129,95
Mission Impossible * JETZT VORBESTELLEN	99,95
WWF Attitude	84,95
RC Stunt Copter	69,95
Mulan Story	79,95
Dino Crisis Pal * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Gran Turismo 2 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Wipe Out 3	89,95
Star Wars Episode 1 * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Soul Reaver	94,95
Tony Hawk Skateboarding *	89,95
Syphon Filter	89,95
X-Files	89,95

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 7.9.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: September)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	**Rennspiel**	**Acclaim**	**10/99**	**75%**
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/ Jump& Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump&Run	Konami	4/99	86%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Action

Armorines vereint die besten Grafikelemente von Turok 2 und Forsaken.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember '99

Jump&Run

Jeden Monat die selbe Leier – leider nichts Neues in Sachen Banjo-Tooie.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 2000

Boxen

In den News findet ihr einen Bericht zum Boxknaller von EA.

Titel: . . .Box Champions 2000
Hersteller: . . . . . .EA
Release (D): . . . . . .11. November '99

Jump&Run

Trotz der eher schwachen Optik ist Castlevania 2 nicht zu unterschätzen. .

Titel: . . . . . .Castlevania 2
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2000

Jump&Run

Der Titel wird inklusive des Expansion Paks zu einem Preis von ca. 129,- DM ausgeliefert.

Titel: . . . . . .Donkey Kong 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .Ende November '99

Jump&Run

Mal wieder ein neuer Termin. Angeblich soll es jetzt am 26. November losgehen.

Titel: . . . . .Earthworm Jim 3D
Hersteller: . . . . . .Interplay
Release (D): . . . . . .26. November '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Golf

IN ARBEIT

Für die nächste Ausgabe rechnen wir mit den ersten Bildern der Golfsimulation.

Titel: .....EPGA Golf
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Ende November

Action-Adventure

Was wird besser? Resident Evil 64 oder der ähnlich angehauchte Titel von Nintendo?

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Fußball

IN ARBEIT

Die Fans tragen Trauer. FIFA 2000 kommt nicht für das N64.

Titel: .....FIFA 2000
Hersteller: .....EA
Release (D): .....Gecancelled

Jump&Run

Unser Test in dieser N-Zone klärt euch über die Qualitäten von Gex 3 auf.

Titel: . .Gex 3: Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crave
Release (D): .....Ende Oktober '99

Action

So langsam aber sicher sollte die Testversion von GTA bei uns eintrudeln.

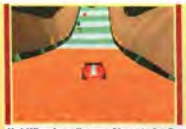
Titel: .....GTA
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....Ende Oktober '99

Rollenspiel

Gute Nachrichten. Crave hat sich die Vertriebsrechte für den deutschen Markt gesichert.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 2000

Rennspiel



Hot Wheels soll neue Akzente im Bereich der Funracer setzen. Wird es gelingen?

Titel: .....Hot Wheels
Hersteller: .....EA
Release (D): .....14. Oktober '99

3D-Action-Adventure

Wir testen das lange erwartete Action-Adventure auf den Seiten 26 und 27.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....September '99

Fußball

Die Importversion stellen wir euch im Test auf der Seite 44 vor.

Titel: .....ISS 2000
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....1. Quartal 2000

Shoot 'em Up

Wenn alles glatt läuft, dann bieten wir euch in der nächsten N-Zone den Test.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Ende Oktober

Golf

Im September findet Marios Fairway-Auftritt auch auf PAL-Konsolen statt.

Titel: .....Mario Golf
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....September

Rennspiel

Bei den Mini Racers konnte uns Nintendo noch keinen konkreten Termin nennen.

Titel: .....Mini Racers
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 20)*

Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Shadow Man	**Action-Adventure**	**Acclaim**	**9/99**	**93%**
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat ' em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
Basketball				
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
Eishockey				
NHL '99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway '99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%
Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%
Wrestling				
WWF Attitude	**Wrestling**	**Acclaim**	**9/99**	**86%**
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball '99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Milo's Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Premier Manager 64	**Manager**	**Gremlin**	**10/99**	**54%**
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
September				
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT	—	24. September
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	85%	September
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	85%	Mitte September
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	91%	September
NBA Pro 99	Basketball	Konami	71%	17. September
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	—	September
Rugrats: Scavenger Hunt	Action	THQ	60%	September
Oktober				
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	73%	Anfang Oktober
California Speed	Rennspiel	Mitsui	72%	Oktober
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	—	15. Oktober
Gex 3 - Deep Cover Gecko	Jump&Run	Crave	81%	Ende Oktober
Grand Theft Auto	Action	Take 2	—	Oktober
Hot Wheels	Rennspiel	EA	—	14. Oktober
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	—	Ende Oktober
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	76%	Oktober
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	79%	Oktober
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	89%	Oktober
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	77%	Ende Oktober
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	87%	Anfang Oktober
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	Ende Oktober
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	91%	Oktober
Tonic Trouble	Jump&Run	Septemberber	79%	Anfang Oktober
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	89%	Ende Oktober
November				
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	—	Anfang November
Box Champions	Boxen	EA	—	11. November
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	—	Anfang November
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo	—	Ende November
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	25. November
EPGA Golf	Golf	Infogrames	—	Ende November
Gauntlet Legends	Arcade	Midway	—	November
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	—	November
NBA Jam 2000	Basketball	Acclaim	—	November
NBA Live 2000	Basketball	EA	—	11. November
Taz Express	Jump&Run	Infogrames	—	Ende November
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboard	Activision	—	November
Rainbow Six	Action	Take 2	—	November
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	—	November
Road Rash 64	Rennspiel	THQ	—	November
Rocket – Robot on Wheels	Jump&Run	Ubi Soft	—	November
Roadsters	Rennspiel	Titus	—	November
Ruff&Tumble	Jump&Run	GT Interactive	—	November
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	—	November
Space Invaders	Shoot 'em Up	Activision	—	November
Supercross 2000	Rennspiel	EA	—	November '99
Vigilante 8: Second Offense	Action	Rennspiel	—	November
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	—	Anfang November
Dezember				
Armorines	Action	Acclaim	—	Dezember
Battle Zone 64	Action	Crave	—	Dezember
Nuclear Strike	Action	THQ	—	Dezember
Rat Attack	Action	Mindscape	—	Anfang Dezember
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	—	Dezember
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	—	Dezember
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	—	Anfang Dezember
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	—	Dezember
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	—	Dezember
Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	—	Anfang Dezember
Weitere Releases in 1999/2000				
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	—	1999
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	—	1999
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	—	1999
Monopoly	Brettspiel	Hasbro	—	1999
Paperboy 64	Arcade	Midway	—	1999
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Atlus	74%	1999
WCW Nitro	Wrestling	THQ	49%	1999
Madden NFL 2000	Football	EA	—	4. Quartal '99
Nascar 2000	Rennspiel	EA	—	4. Quartal '99
NHL 2000	Eishockey	EA	—	4. Quartal '99
Resident Evil 64	Action-Adventure	Capcom	—	4. Quartal '99
Tiger Woods 2000	Golf	EA	—	4. Quartal '99
WCW Mayhem	Wrestling	EA	—	4. Quartal '99
Banjo-Tooie	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Conker 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	2000
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	—	2000
Kirby 64	Jump&Run	Nintendo	—	2000
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2000
Zelda Gaiden	RPG	Nintendo	—	2000
Wild Waters	Rennspiel	Ubi Soft	—	Januar 2000
Nightmare Creatures 2	Action	Activision	—	Februar 2000
Toy Story II	Jump&Run	Activision	—	März 2000
X-Men	Beat 'em Up	Activision	—	März 2000
Perfect Dark	3D-Action	Rare	—	April 2000
Spiderman	Action	Activision	—	April 2000
Thrasher: Skate and Destroy	Sport	Take 2	—	April 2000
Castlevania 2	Jump&Run	Konami	—	1. Quartal 2000
Daikatana	3D-Action	Mitsui	—	1. Quartal 2000
Glover 2	Jump&Run	Hasbro	—	1. Jahreshälfte 2000
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	—	1. Quartal 2000
Harvest Moon 64	RPG	Crave	—	1. Quartal 2000
ISS 2000	Fußball	Konami	—	1. Quartal 2000
Mario Party 2	Action	Nintendo	—	2000
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	—	1. Quartal 2000
NHL Pro 2000	Eishockey	Konami	—	1. Quartal 2000
Rally Masters	Rennspiel	Gremlin	—	1. Quartal 2000
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	—	2000
Super Mario Adventure	RPG 2	Nintendo	—	2000
Angekündigte Titel				
Battle Tanx II	Action	3DO	—	tba
Blues Brothers 2000	Jump&Run	Titus	—	tba
Bomberman 64 2	Action-Adventure	Nintendo	—	tba
Disney Racing	Rennspiel	Nintendo	—	tba
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	—	tba
Hercules	Action	Titus	—	tba
Mini Racers	Rennspiel	Nintendo	—	tba
Mission: Impossible 2	Action	Infogrames	—	tba
Mother 3	RPG	Nintendo	—	tba
NBA Courtside 2	Basketball	Nintendo	—	tba
NFL Blitz	Football	Midway	85%	tba
Rampage 2	Action	Midway	70%	tba
Riqa	Action-Adventure	Nintendo	—	tba
WinBack	Action	Koei	—	tba

Action

IN ARBEIT

Ein Anruf bei Infogrames brachte leider keine neuen Erkenntnisse, außer, daß es kommt.

Titel: ..Mission: Impossible 2
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....tba.

Basketball

Unser American-Sports-Spezialist wartet gespannt auf neue Informationen.

Titel: .....NBA Courtside 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....tba.

Rollenspiel

Wir versuchen alles, um euch in der nächsten Ausgabe einen Import-Test bieten zu können.

Titel: .....Ogre Battle 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

3D-Action

Die Enttäuschung schlechthin - Perfect Dark kommt erst im April 2000.

Titel: .....Perfect Dark
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....April 2000

Strategie

Den Test zum Premier Manager 64 findet ihr auf der Seite 43.

Titel: .....Premier Manager
Hersteller: .....Gremlin
Release (D): .....Erhältlich

Rennspiel

Besser als F-1 World Grand Prix 2? Unser Test auf den Seiten 32 und 33 klärt auf.

Titel: ....Racing Simulation 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Anfang Oktober '99

Action

Das N64-Rainbox-Six sieht bedeutend besser aus als die PlayStation-Fassung.

Titel: .....Rainbow Six
Hersteller: .....Take 2
Release (D): .....November '99

Jump&Run

Phänomenal – Rayman 2 bietet eine spektakuläre Optik und ein packendes Gameplay.

Titel: .....Rayman 2
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende Oktober '99

Action-Adventure

Ingo Horn hat es endgültig bestätigt – Resident Evil 64 wird von Virgin bei uns vertrieben.

Titel: .....Resident Evil 64
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....4. Quartal 1999

Rennspiel

Wie gut ist Re-Volt denn nun? Unser Test ab Seite 30 verrät es euch.

Titel: .....Re-Volt
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Erhältlich

Rennspiel

Auf der aktuellen Releaseliste von Nintendo ist Ridge Racer 64 noch nicht aufgetaucht.

Titel: .....Ridge Racer 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Rennspiel

Schiebung – das brachiale Motorrad-Rennspiel soll erst im November erscheinen.

Titel: .....Road Rash 64
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....November '99

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

Fußball

THQ kann sein Fußballspiel dank Lizenz mit dem RTL-Logo versehen.

Titel: . .RTL World League Soccer

Hersteller: .....THQ
Release (D): .....September '99

Jump&Run

Ruff&Tumble muß beim Release gegen starke Konkurrenten wie Donkey Kong 64 antreten.

Titel: .....Ruff&Tumble

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....November '99

Strategie

Meisterstrategen können erst im Dezember loslegen. Der Releasetermin hat sich geändert.

Titel: .....StarCraft 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Dezember '99

RPG

Auf der Space Word '99 wurde der Titel in spielbarer Form präsentiert.

Titel: . .Super Mario Adventure

Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1999

Golf

Aus der Veröffentlichung im Oktober wird nichts. Viertes Quartal ist der Stand der Dinge.

Titel: .....Tiger Woods 2000

Hersteller: .....EA
Release (D): .....4. Quartal '99

Rennspiel

Die neuesten Eindrücke sind vielversprechend. Top Gear Rally 2 ist wirklich top.

Titel: .....Top Gear Rally 2

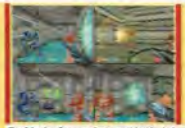
Hersteller: .....
Release (D): .....Dezember '99

Jump&Run

Bislang hat sich am Termin nichts geändert. Im März 2000 soll die Filmumsetzung erscheinen.

Titel: .....Toy Story II

Hersteller: .....Activision
Release (D): .....März 2000



Rennspiel

Taufrische Screenshots und heiße Infos zum Multiplayer-Turok findet ihr in dieser Ausgabe.

Titel: .....Turok: L.d.v.L.

Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....4. Quartal '99

Jump&Run

Conker 64 ist bei euch zwar sehr beliebt, mit neuen Infos können wir aber nicht dienen.

Titel: . .Twelve Tales: Conker 64

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Action

Der erste Teil war schon klasse, der zweite dürfte noch um einiges besser werden.

Titel: . .Vigilante 8: Zweite Herausforderung

Hersteller: .....Activision
Release (D): .....November '99

Wrestling

Neben Acclaim hat EA weitere Konkurrenz in Form von THQ. Wer wird der König des Rings?

Titel: .....WCW Mayhem

Hersteller: .....EA
Release (D): .....4. Quartal '99

3D-Action

Florian stellt euch den vielversprechenden MGS-Clone im Preview auf Seite 18 vor.

Titel: .....WinBack

Hersteller: .....Koei
Release (D): .....tba.

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—
A Bug's Life	Jump&Run	Activision	USA	71%	Januar 2000
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Bottom of the 9th	Baseball	Konami	USA	70%	—
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**72%**	**Oktober '99**
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—	Erhältlich
Fighters Destiny 2	**Beat 'em Up**	**Imagineer**	**Japan**	**—**	**—**
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—	—
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—	Erhältlich
GI Stable	Simulation	Konami	Japan	—	—
Ginsei 64	Action-Adventure	Takara	Japan	—	—
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	USA	33%	—
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—	Ja
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—
J-League Perfect Striker 1999	**Fußball**	**Konami**	**Japan**	**90%**	**1. Quartal 2000**
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—
„Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
„Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—	—
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—
Neon Genesis Evangelion	**Action**	**Bandai**	**Japan**	**—**	**—**
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—	—
Ogre Battle 64	RPG	Quest/Nintendo	Japan	2000	
Pikachu Genki Dechu	Entertainment	Nintendo	Japan	—	—
Pokemon Snap	Foto-Safari	Nintendo	Japan	85%	tba
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—
Pokemon Stadium 2	Action	Nintendo	Japan	88%	tba
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—
Powerful Pro Baseball 6	Baseball	Konami	Japan	—	—
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—	Geplant
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%	Erhältlich
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	Erhältlich
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—
Smash Brothers	**Beat 'em Up**	**Nintendo**	**Japan**	**75%**	**Anfang Dezember**
Snowboard Kids 2	Snowboarding	Seta	USA	74%	1999
Snowspeeder	Snowboarding	Imagineer	Japan	64%	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—
The New Tetris	**Denkspiel**	**Nintendo**	**USA**	**91%**	**Oktober**
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—
World Driver Championship	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**89%**	**Ende Oktober '99**
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—

Strategie

Dank der spektakulären Waffen macht Worms Armageddon viel Spaß.

Titel: . . .Worms Armageddon

Hersteller: .....Infogrames
Release (D): . . .Anfang November '99

RPG

Es gibt mal wieder neue Infos. Florian stellt euch den Zelda-Nachfolger ab Seite 10 vor.

Titel: .....Zelda Gaiden

Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2000

Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = Neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	9
2.	(2)	Turok 2	8
3.	(5)	Mission: Impossible	13
4.	(3)	Mario Party	6
5.	(4)	Star Wars I: Racer	2
6.	(Neu)	Command & Conquer	1
7.	(WE)	Banjo-Kazooie	13
8.	(WE)	Mario Kart 64	22
9.	(15)	Super Mario 64	28
10.	(11)	WCW/nWo Revenge	8
11.	(7)	FIFA 99	5
12.	(WE)	WWF Warzone	6
13.	(WE)	Extreme G 2	3
14.	(WE)	Diddy Kong Racing	18
15.	(13)	Beetle Adventure Racing	3

An der Spitze sonnen sich weiterhin Zelda und Turok 2, eine Situation, die sich bei der nun kommenden Spieleflut aber bald ändern dürfte. Als einzigen Newcomer können wir Command & Conquer in den Top 15 begrüßen. Erstaunlicherweise wird ein Drittel der Charts von Titeln eingenommen, die sich zurückgemeldet haben. Namentlich handelt es sich um Banjo-Kazooie, Mario Kart 64, WWF Warzone, Extreme G 2 und Diddy Kong Racing.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1	(2)	Shadowgate 64	2
2	(3)	Body Harvest	9
3	(6)	Turok 2	8
4	(7)	F-1 World Grand Prix II	3
4	(WE)	Diddy Kong Racing	9
6	(14)	ISS 98	7
7.	(4)	Castlevania	4
8.	(13)	Extreme G 2	7
9.	(8)	Star Wars I: Racer	4
10.	(Neu)	Virtual Chess 64	1
11.	(WE)	Zelda: Ocarina Of Time	9
12.	(11)	Mario Kart 64 (PC)	4
13.	(WE)	Iggy's Reckin' Balls	5
14.	(Neu)	All-Star Baseball 2000	1
15.	(15)	Penny Racers	3

Erstaunlich, aber wahr – nach dem zweiten Platz im Vormonat, konnte Shadowgate 64 diesmal sogar die Spitzenposition erobern. Offensichtlich habt ihr euch nicht von der schwachen Optik blenden lassen und unserem Test vertraut. Command & Conquer hingegen ist nicht mehr in den Top 15 anzutreffen. Diddy Kong Racing, Zelda und Iggy's Recking' Balls sind wieder mit von der Partie. Neu in den Charts sind das über ein Jahr alte Virtual Chess 64 und All-Star Baseball 2000.

Bestseller Japan

Importmaster von Games Garden, Nürnberg

1.	(2)	Mario Golf 64	3
2.	(3)	Smash Brothers	8
3.	(Neu)	J-League 1999 – Perfect...	1
4.	(4)	Pokémon Stadium 2	4
5.	(7)	Pokémon Snap	6
6.	(1)	Ogre Battle 64	2
7.	(5)	PD Ultraman Battle Coll. 64	2

Ein rasanter und schneller Fall für Ogre Battle 64 – nachdem der Titel im letzten Monat noch den Spitzenplatz belegte, reicht es diesmal nur für den sechsten Platz. Den Platz an der Sonne hat sich Mario mit einem fulminanten Birdie zurückgeholt. Ein wahres Phänomen sind die Smash Brothers, die einfach nicht aus den Charts zu verdrängen sind. Das geniale Perfect Striker 2 ist zudem neu dabei.

Bestseller U.S.A.

Importmaster von Games Garden, Nürnberg

1.	(5)	Pokémon Snap	2
2.	(4)	Mario Golf	2
3.	(2)	Super Smash Brothers	4
4.	(Neu)	Rugrats: Scavenger Hunt	1
5.	(1)	Star Wars I: Racer	4
6.	(7)	Indiziert	21
7.	(WE)	Mario Party	5

Nicht nur die Japaner stehen auf die Pokémon-Spiele – in den Staaten ist Pokémon Snap im zweiten Monat auf den ersten Platz geklettert. Direkt dahinter folgen Mario Golf und die Super Smash Brothers. Das Star-Wars-Fieber ebbt hingegen so langsam ab. Dezent überraschend ist die hohe Plazierung des eher durchwachsenen Rugrats. Faszinierend die Hartnäckigkeit, mit der sich der indizierte Rare-Titel in den Charts hält.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(4)	Resident Evil 64	3
2.	(1)	Perfect Dark	15
3.	(Neu)	Zelda Gaiden	1
4.	(6)	Donkey Kong 64	10
5.	(14)	StarCraft 64	6
6.	(12)	Worms Armageddon	2
7.	(2)	Turok L.d.v.L.	7
8.	(3)	Mission: Impossible 2	5
9.	(7)	Rainbow Six	4
10.	(Neu)	FIFA 2000	1
11.	(Neu)	WCW Mayhem	1
12.	(9)	GTA	5
13.	(11)	World Driver Championship	3
14.	(WE)	WinBack	7
15.	(Neu)	Wrestlemania 2000	1

Wir haben einen neuen Spitzenreiter – das Survival-Horror-Game schlechthin hat sich auf Platz 1 vorgekämpft. Perfect Dark lag zwar nur knapp dahinter, muß sich aber in diesem Monat geschlagen geben. Das Triumvirat wird erwartungsgemäß ergänzt durch Zelda Gaiden. Die Vorfreude auf FIFA 2000 kann man verstehen. Kurz nach Redaktionsschluß wurde aber bestätigt, daß es keine Version für das N64 geben wird. Neu eingestiegen sind zudem WCW Mayhem und Wrestlemania 2000.

Zwei auf einen Schlag!

Das PC Action Mini-Abo:

Topaktuell: Keiner kriegt sie früher +++ Lieferung per Post nach Hause. Die Gebühr bezahlt der Verlag. +++ 50% Preisersparnis im Mini-Abo (zwei Hefte für den Preis von einem) +++ Neu: PC Action mit Spielerforum auf 32 Seiten!

Jetzt anrufen:

0180-5959506

Action-Adventure/RPG, 1 Spieler, Konami

HYBRID HEAVEN

Mit einer Mischung aus 3D-Action, Wrestling und Beat `em-Up, sowie einem – dem klassischen Rollenspiel entliehenen – Charaktersystem macht Hybrid Heaven seinem Titel als perfekte Genre-"Kreuzung" alle Ehre.

Von der Leiche bleibt keine Spur und somit stellt auch die Zeugin keine wirklich Gefahr dar.

Eure anfängliche Angriffstechnik „Tackle" bringt eure Gegner schnell zu Fall.

Sein oder nicht sein? Im Alien Labor stellt sich heraus, daß ihr in Wirklichkeit Johnny seid.

Das Intro wirft jede Menge Fragen auf, aber beantwortet nicht eine: Ein gewisser Johnny begibt sich in eine U-Bahnstation und trifft dort auf drei Herren. Zwei tragen schwarze Anzüge und dunkle Brillen, der Dritte, Diaz, mutet wie ein blonder Indianer an. Eben dieser hört Stimmen, die ihm immer wieder befehlen „Töte ihn!" – daraufhin erschießt er Johnny. Seltsamerweise verschwindet die Leiche sofort spurlos. Diaz wird von seinen Begleitern überwältigt und in einen Fahrstuhl geschleift. Es gelingt ihm beide Männer zu besiegen, worauf sich auch ihre Körper in Nichts auflösen. Der Fahrstuhl stoppt in einem unterirdischen Labor. Ab dort habt ihr die Kontrolle über Diaz. Welche seltsamen Dinge vorgehen, erfahrt ihr im Laufe eurer Nachforschung: Außerirdische Mächte versuchen die Herrschaft auf der Erde an sich zu reißen. Als nächster Coup soll der Präsident durch einen Klon ersetzt werden. Um das zu verhindern, steuert ihr Diaz durch eine Echtzeit-3D-Umgebung, die trotz Expansion Pak keinen besonderen Detailreichtum bietet. Eine Orientierung ist durch die wenig abwechslungsreiche Umgebung nur schwer möglich, allerdings gibt es eine ständig verfügbare Karte. Mit ihrer Hilfe findet ihr viele Räume und Gänge mit Kisten und einigen NPCs. Letztere – fast immer Techniker – können euch wichtige Information zur Umgebung und den Gebrauch verschiedenerer Gegenstände geben. Unter anderem bekommt ihr einen Sicherheitsschlüssel, der euch Zugang zu besonderen Bereichen verschafft. Mit besagtem Schlüssel gelangt ihr in den Sicherheitsbereich und befreit nichtsahnend unzählige Genmutationen aus dem Labor. Auf diese angriffslustigen Biester trefft ihr von nun an in allen Bereichen des Labors. Die Kämpfe mit den Kreaturen werden zwar in Echtzeit ausgetragen, allerdings benötigt jeder Schlag eine gewisse Zeit, um in voller Intensität ausgeführt zu werden. Dabei habt eine Auswahl verschiedener Faustschläge und Tritte. Außerdem könnt ihr versuchen, einen Wrestling-Move auszuführen. Anfangs seid ihr lediglich in der Lage zu tacklen und einen Schulterwurf auszuführen, aber im Spielverlauf lernt eure Figur immer Neues hinzu. Mit jedem Kampf, den ihr siegreich beendet, gewinnt ihr an Erfahrung und erlernt die Kampftechniken eurer Gegner. Manche Mutationen sind allerdings nur schwer zu beeindrucken, dann können die verschiedenen Extras helfen. Ihr findet diverse Waffen und Systeme, die eure Widersacher beispiels-

Johnny bzw. sein Hybrid muß gleich dran glauben.

Bei solch übermächtigem Gegnern bleibt nur die Flucht. Der Koloß ist ebenso dumm wie groß und man entkommt ihm daher leicht.

MEINE MEINUNG!

Auf einen Titel wie Hybrid Heaven habe ich schon seit langem gewartet, denn er verbindet zwei meiner bevorzugten Genres (Adventure und RPG) in nie dagewesener Form. Schade ist nur, daß trotz der Expansion-Pak-Unterstützung die Grafik nicht gerade umwerfend ist. Dennoch ist Hybrid Heaven ein Muß für Fans des Action-Adventure-Genres, die endlich echte Rollenspielelemente und ein gutes Kampfsystem wollen. Thomas

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

weise verlangsamen. So geht es durch Gänge und Räume und von Kampf zu Kampf. Manche Bereiche von Hybrid Heaven könnt ihr nur kletternd oder kriechend erreichen. Die meisten Rätsel lassen sich mit entsprechender Kombinationsgabe lösen, oft hilft jedoch nur bloßes Ausprobieren, um weiterzukommen. Habt ihr einen schwierigen Abschnitt hinter euch oder einen gefährlichen Gegner besiegt, ist der nächste Save-Punkt meist nicht weit. Nicht selten muß man jedoch weite Spielbereiche mehrfach durchqueren, nur weil man kurz vor dem Speicher-Punkt gescheitert ist. Soundmäßig ist Hybrid Heaven durchweg unspektakulär, einzig die mit Sprachausgabe versehenen Cutscenes sind neu und wirklich gut umgesetzt. Diese kleinen Schwachpunkte schmälern den guten Gesamteindruck jedoch nur unwesentlich.

Thomas Rosato

Ist ein Gegner besiegt, verbessern sich durch die gewonnene Erfahrung eurer Werte.

In solchen Kammern bekommt ihr Lebensenergie zurück und könnt den Spielstand speichern.

BEWERTUNG

Titel:	*Hybrid Heaven*
Genre:	*Action-Adventure/RPG*
Spieler:	*1*
Schwierigkeitsgrad:	*3 Stufen*
Save Game:	*Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion Pak	*Ja*
Controller Pak:	*Ja*
Levels:	*–*
Preis:	*ca. DM 130,-*
Datenträger:	*128 MBit Modul*
Hersteller:	*Konami*
Entwickler:	*Konami*
Release:	*September '99*

Grafik:	*73%*
Sound:	*61%*
Dauerspaß:	*86%*
Gesamtwertung:	*85%*

Beurteilung: Hybrid Heaven ist ein gut gelungener Genremix. Adventure-, RPG- und Kampf-System greifen ineinander und schaffen ein interessantes neuartiges Spielprinzip. So bietet Hybrid Heaven fast für jeden etwas. Schwächen bei der grafischen Umsetzung und der Sounduntermalung treten somit in den Hintergrund.

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Samstag
10:00 – 14:00 Uhr
Fax: 0221 – 1607179

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch Folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard VISA

Nintendo 64

Grundgerät	199,00	Carmageddon dt.	129,95
Memory Card	39,95	Command & Conquer	129,95
Rumble Pack	39,95	Donkey Kong 64	jetzt vorbestellen !
4MB Ram Expansion	69,95	Duke Nukem Zero Hour	139,95
Joypad	59,95	Earthworm Jim 3D	119,95
		Gauntlet Legends	129,95
Armorines	129,95	Hybrid Heaven	129,95
Bass Hunter	119,95	Jet Force Gemini	129,95

Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	149,00
Color Power Set Akku	49,95
Light Max 2	39,95
720	29,95
1942	69,95
Bugs Bunny	29,95
Carmageddon dt.	69,95
Conker´s Pocket Tails	59,95
Defender & Joust	39,95
Duke Nukem Zero Hour	69,95
F1 World Grand Prix	39,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Klax	39,95
Logical	49,95
Men In Black	29,95
MK 4	59,95
NFL Blitz	29,95
Pitfall	29,95
Pocket Bomberman	39,95
Pokémon Blue Edition	69,95
Pokémon Red Edition	69,95
Quest for Camelot	39,95
R-Type DX	59,95
Rampage World Tour	29,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Top Gear Rally Rumblepack	59,95
Turok 2	49,95
WWF Attitude	69,95
Pokemon Spieleberater	24,95

Gilt ab 18 und Neuheiten unterliegen Sonderpreisen

Angebote solange der Vorrat reicht !

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln.

JUMP & RUN

0221-1607111

*Versandkostenfrei Bestellen

*Mit Versandkostenfrei sind alle Lieferungen von DM 50,- innerhalb Deutschlands gemeint. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenpauschale. Bei Nachnahmelieferungen entstehen weitere DM 3,50. Auslandslieferungen bis 2 kg DM 15,- darüber hinaus DM 30,-. Bei Lieferungen per United Parcel Service (Versicherung, Eilpaket, zusätzliches Gewicht) bin ich der Versandkostenberechnung per UPS nicht einverstanden und wünsche daß mir die entstandenen Versandkosten. Unser Kaufpreis beinhaltet die Kulturgutträger-Gebühr. Irrtümer, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Versand erfolgt auf Rechnung und Gefahr des Empfängers. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Marken und Produktnamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Änderungen vorbehalten.

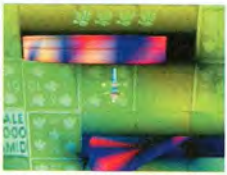
Pokemon ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.

Jump&Run, 1 Spieler, Crave Entertainment

GEX 3: DEEP COVE

Gex sagt: „Entweder ich bin cool oder einfach nur dämlich." In unserem Test sagen wir euch, welche der beiden Behauptung auf Gex 3: Deep Cover Gecko zutrifft.

In der schuppigen Haut des grünen Helden müßt ihr zahlreiche bunte 3D-Kulissen erforschen, um die entführte Agentin Xtra zu befreien. Die Suche nach Fernbedienungen, Fliegen und anderen Symbolen verschlägt euch an den Nordpol, nach Ägypten und in weitere Phantasielandschaften. Obwohl ihr über ein ansehnliches Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten verfügt, könnt ihr bestimmte Teilaufgaben erst dann meistern, wenn ihr euch zuvor in eine bestimmte Verkleidung gezwängt habt. So lassen sich entfernte Ebenen beispielsweise nur erreichen, wenn ihr als DracuGex durch die Umgebung gleitet. Robo-Fernseher, Großwildjäger oder den teuflischen Weihnachtsmann bringt ihr mit Schwanzhieben aus dem Gleichgewicht. Um alle Boni abzuräumen, taucht, klettert und springt ihr bis in den letzten Winkel der weiten Plattformlandschaften oder nehmt an einem der vielen Minispiele teil. Hier reicht das Angebot vom Schlittschuhlaufen bis zur Panzerfahrt.



Während ihr flink an der Wand entlang krabbelt, versucht ihr, die Plattformen zu erwischen.

Zwar wirken manche Texturen recht grob, doch viele Animationen beleben die Umgebung.

Alles drin!

Crave Entertainment hat in dem abwechslungsreichen Spiel keine Komponente ausgelassen, die ihr von einem zeitgemäßen Jump&Run erwarten dürft. *Gex 3: Deep Cover Gecko* zitiert große Vorbilder aus der Medienwelt und steigert den Spaß durch die witzige deutsche Sprachausgabe und eingängige Begleitmelodien. Unzählige Animationsstufen verhelfen dem Gecko zu geschmeidigen Bewegungen. Die far-

In der Ägypten-Stufe dürft ihr auf einem Kamel durch die Wüste traben und witzige Details wie Getränkeautomaten oder Schilder mit Gags belächeln. Ob Paula Abbdul wohl davon weiß?

ER GECKO

IM VERGLEICH

1. Banjo-Kazooie	Rare	93%
2. Super Mario 64	Nintendo	91%
3. Gex 3: Deep Cover Gecko	Crave Entertainment	81%
4. Gex 64	GT Interactive	79%
5. Chameleon Twist 2	Sunsoft	72%

Gex 3: Deep Cover Gecko kann zwar betreffs der Bewegungsmöglichkeiten des Hauptcharakters, der Ideenvielfalt und dem Spielumfang mit den Jump&Run-Größen von Nintendo und Rare mithalten. Da aber im Vergleich zum Vorgänger Gex 64 nur leichte Verbesserungen an der problematischen Kameraführung vorgenommen wurden, legt das Gameplay oft eine Sendepause ein und der Schwierigkeitsgrad schnellt ungewollt nach oben.

MEINE MEINUNG!

In den soliden 3D-Welten von Gex 3: Deep Cover Gecko gibt es gute Spezialeffekte und Lichtspiele zu bestaunen. Doch führt die unpräzise Kameraführung bei diesem Titel von Crave Entertainment teilweise zu mangelnder Spielkontrolle. Wenn ihr den grünen Helden zum Beispiel unter Zeitdruck durch einen Indiana-Jones-Tempel lotsen müßt und vor wichtigen Sprüngen jedesmal gezwungen seid, die Perspektive nachzujustieren, wird euer Gecko-Grinsen flott durch ein Zähnefletschen ersetzt. Florian

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

benfrohe Grafik ist einwandfrei, doch werden stellenweise zu große Texturen verwandt. In jedem Areal verwöhnen euch mehrere Spezialeffekten: Atmosphärische Lichtverhältnisse in einer Villa, ein Wasserteppich im Tempel oder die spiegelnde Eisfläche in der winterlichen Umgebung erfreuen euer Auge. Und wenn ihr im Domizil von Sherlock-Gex Schalter-Statuen aktiviert, werden sogar nützliche Zwischensequenzen eingeblendet. Fazit: *Gex 3: Deep Cover Gecko* ist –

Das Abtauchen in diesen Pool erinnert etwas an Tomb Raider.

bis auf die teilweise verunglückte Kameraführung – cool!

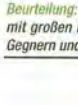
Florian Brich

Mit dem Snowboard jagt ihr den Kobolden die Geschenke ab.

Im Sherlock-Szenario pellt ihr die drolligen Bären aus deren ulkigen Reißverschluß-Kostümen.

BEWERTUNG

Titel: .....*Gex 3: Deep Cover Gecko*
Genre:.....*Jump&Run*
Spieler:.....*1*
Schwierigkeitsgrad:.....*Hoch*
Save Game:.....*Ja*
Rumble Pak-Unterstützung:.....*Ja*
Expansion Pak.....*Nein*
Controller Pak:.....*Ja*
Levels:.....*24*
Preis:.....*DM 139,95*
Datenträger:.....*256 MBit Modul*
Hersteller:.....*Crave Entertainment*
Entwickler:.....*Crystal Dynamics*
Release:.....*Mitte Oktober*



Grafik: *79%*
Sound: *78%*
Dauerspaß: *82%*
Gesamtwertung: **81%**

Beurteilung: Aufwendiges Jump&Run mit großen Plattformwelten, ulkigen Gegnern und coolen Sprüchen.

Game It!

Titel des Monats September (PSX)
Legacy of Kain:
Soul Reaver 89,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver	84,99
Gungage*	79,99
Legend of Kertia*	79,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung*	89,99
Racer*	89,99
Ubik	84,99
V-Rally 2	89,99
X-Ploder Pro	99,99

- Die **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadenersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postzuschlag, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM -4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 6.8.99 * = noch nicht verfügbar am 6.8.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe Exodus	89,99
Abe's Oddysee	79,99
Abe's Oddysee 2	84,99
Ah Teenies*	89,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Aircombat 22	89,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	84,99
Aliundra	89,99
Anna Kournr. Tennis	89,99
Ape Escape	89,99
dto. Bundle*	139,99
Apocalypse	89,99
Asterix	87,99
Attack of Saucerman	89,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Baseball 2000	79,99
Beast Wars	89,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blade	89,99
Blaze & Blade	89,99
Bloody Roar 2	89,99
Bomberman	84,99
dto. Fantasy Racing	89,99
dto. World	89,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	109,99
Bugs Bunny	89,99
Bugs Life	89,99
Bundesliga Stars 2000	89,99
Bust a Move 2 od. 3	49,99
Bust a Move 4	89,99
Carmaggedon dt.*	79,99
Castrol Honda Superbike	84,99
Centipede*	84,99
Cheatbuch	**24,99**
Chessmaster Millennium	79,99
Civilization 2	89,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.	49,99
C & C Gegenschlag	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars Vengeance	89,99
Constructor	79,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Crash*	89,99
Cyber Tiger*	84,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Die Schlumpfe*	84,99
Dino Crisis*	84,99
Driver	84,99
Duke Nukem: Time	89,99
Dune 2000*	84,99
Earthworm Jim 3D*	89,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 98	79,99
Fifa 2000*	84,99
Final Fantasy 7	49,99
Formel 1 98	89,99
G-Police 2*	99,99
Gex – Deep over	89,99
Global Domination	99,99
Gran Tourismo	49,99
Grand Theft Auto	89,99
GTA London	49,99
GTA + London	79,99
Grand Theft Auto 2*	89,99
Guardian of Crusade	84,99

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spielevversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	49,99
Hot Wheels*	89,99
Hugo	84,99
International Track & Field	49,99
Jade Cocoon*	79,99
Kensei Sacred Fist	89,99
Kingsley	84,99
KKND	89,99
Legend of Kain: Soul Reaver	89,99
LEGO Racers*	94,99
LEGO Rock Raiders*	84,99
Le Mans 24	89,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke Plat.	49,99
Madden NFL 2000	89,99
Marvel Super Heroes	
vs. Streetfighters	82,99
Metal Gear Solid	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss Impossible*	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed	92,99
Moto Racer Plat.	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	89,99
Ninja	84,99
N 2 D*	89,99
Omega Boost	89,99
Pandzo	89,99P
Player Manager	84,99
Point Blank	89,99
Point Blank 2*	89,99
Populous	84,99
Powerboat 2*	84,99
Premier Manager99	79,99
Pro 18 Golf	99,99
Psybadek Pintsch. Timesh.	89,99
Racing Simul. 2	84,99
Rainbow Island Toppon 2*	84,99
Rally Cross 2	79,99
Rampage 2	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	89,99
Rainbow Six*	89,99
Re-Volt	87,99
RC Stunt Copter*	69,99
Real Fishing*	79,99
Rebel Assault 2	49,99
Resident Evil	**89,99**
Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinum	49,99
Resident Evil 3*	a.A.
Retro Force	89,99
Revolt*	84,99
Ridge Racer 4	89,99
Risiko	87,99
Rival School	89,99
Rivet	84,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	89,99
Rugrats	89,99
Shadowmgn*	89,99
Shanghai True Val.	87,99
Silent Hill – bitte	
Sled Storm*	89,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade	89,99
South Park*	79,99
Speed Freaks	89,99
Speed Freaks*	89,99
dto. Bundle*	139,99
Sports Car GT	89,99
Spyro the Dragon	99,99
Star Wars: Rebellion	89,99
Dunkle Bedrohung*	89,99
Street Fighter Coll.	89,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	89,99
Supercross feat. Jeremy McGrath	49,99
Swing	89,99
Jeremy Mcgregor's	49,99
Streetfighter Alpha 3	89,99
Syphon Filter	89,99
Tai Fu	89,99
Tamblics*	89,99
Techno Mage*	94,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	89,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Plat.	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb*	89,99
Tommi Makinen	84,99
Tony Hawk's Skater*	89,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Basebal	89,99
Tunguska*	89,99
Ubik	84,99
UEFA 98/99	49,99
UEFA Striker*	84,99
Um Jammer Lammy*	89,99
V-Ball	89,99
V-Rally 2	89,99
Versailles	89,99
Vigilante 8	87,99
Virtual Baseball 99	84,99
Virus	84,99
Viva Fußball	89,99
W	89,99
Warhammer 2 (Dark O.	89,99
Warzone 2100	84,99
WCW Mayhem*	89,99
Wild Arms	89,99
Wild 9	89,99
Wing Over 2	79,99
Winning Post 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Pinball*	89,99
Worms Platinum	49,99
Wu Tang Clan*	89,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	69,99
WWF Warzone Platinum	49,99
Xenic Warrior Princess*	84,99
X Game Pro Boarder	99,99
Y.A.R.G.*	79,99
Yoshi's Puzzle Park	74,99
Zero Divide 2	79,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

60 Slot unkompr.	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neoGeo	249,99
Playstation	249,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel	19,99
Pads/Dual Shock	19,99
X Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	**99,99**

NINTENDO N64

All Star Baseball 2000	97,99
Asteroids Hyper*	79,99
Bass Hunter*	99,99
Battle Zone*	99,99
Carmaggedon dt.*	89,99
Castlevania:	109,99
C & C	104,99
Duke Nukem Zero*	104,99
Earthworm Jim 3D	84,99
F 1	104,99
Fighting Force*	99,99
F 1 World Grand Prix	99,99
F1 World Grand Prix 2	89,99
Gex 3: Deep Cover*	104,99
Hot Wheels*	94,99
Jet Force Gemini*	109,99
Knock Out Kings*	94,99
Lego Racers*	104,99
Mario Golf*	87,99
Mario Kart	69,99
Mario Party	87,99
Mission Impossible	89,99
Monster Truck Mad*	89,99
NBA Live 2000*	94,99
NFL Blitz*	102,99
NFL Quat. 2000*	99,99
Playmobil Hype	104,99
Premier Manager*	99,99
Racing Sim 2	104,99
Rampage 2 Univ t.*	104,99
Rayman 2	104,99
Rush 2 Racing	99,99
Shadowgate	104,99
Snowboard Kids 2*	87,99
Shadowman*	104,99
Star Wars: Racer	99,99
Star Wars: Revolt*	99,99
Starcraft*	104,99
The New Tetris*	89,99
Tonic Trouble	104,99
Turok 2	**84,99**
V-Rallye 99	**94,99**
Vigilante 8	114,99
WWF Attitude*	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller	57,99
Expansion Pak	**59,99**
Gamebuster	49,99
Memory Card 1MB	**19,99**
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99

ACTION FIGUREN

Neu!
Crash Bandicoot je 29,99
Duke Nukem je 29,99
Metal Gear Solid je 24,99
Quake II 29,99
Resident Evil je 24,99
Spawn je 24,99
Starcraft je 24,99
Tekken 3 je 24,99
Warcraft je 24,99
Wing Commander je 19,99
Dreamcast* 489,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F1)	84,99
Arcadeshock Pro Joyst.	**69,99**
Controller Sony	49,99
Dual Shock Sony	69,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**249,99P**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 1,5 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
Value Pak 3x15	**29,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
1080 Slot	**64,99**
30 Slot unkompr.	29,99

DREAMCAST HARDWARE

Controller Sega*	54,99
Arcade Stick*	94,99
Keyboard*	94,99
VMU Card*	54,99
Racing Controller	89,99
Scart Kabel*	44,99
Vibration Pack*	44,99

DREAMCAST SOFTWARE

Aerowings*	84,99
Blue Stinger*	84,99
Buggy Heat*	89,99
Ecco Dolphin*	89,99
F 355 Challenge*	89,99
Godzilla*	89,99
Dynamite Cop*	89,99
Le Mans* Angel Eyes	89,99
Metropolis*	109,99
Millenium Soldier*	99,99
NBA 2000*	89,99
Pen Pen*	94,99
Red Dog*	94,99
Sega Rally 2*	109,99
Sonic Adventures*	109,99
Soul Calibur*	89,99
The House ... + Gun*	149,99
Sega Highway One*	89,99
Toy Commander*	89,99
UEFA Striker*	94,99
Virtua Fighter*	94,99
Y.A.R.G.*	84,99

Zusammen gekauft = gespart:
Sonic+Virtua Fighter 3+ Metropolis* 299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller* 629,99
alles zusammen 899,99
Hieraus kein Skonto!!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Bucksee Chaussde 100 – 03072322648

16761 Hennigsdorf
Games
Postplatz 4 - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

35625 Hüttenberg
Mission Impossible
Hauptstr. 149 – 06403/922280

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 –

63667 Nidda
Am Weiher 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 – 06331/52941

67227 Frankenthal
Pranger 13, 06233/66749

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319740

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21547

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274/72845

76829 Landau
Landaubrunnstr. 38 – 06341/930576

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497789

88131 Lindau
Kaiserstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/29526562

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Ehrenzug-Karl-Str. 6 – 09621/48764-0

95028 Hof
Plan 11 – 09281/1414590

95615 Marktredwitz
Jaspisstr. 52 – 09231/667660 neu!!

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

RE-VOLT

Die ersten Versionen von Acclaims Fernlenkauto-Raserei Re-Volt waren ziemlich vielversprechend – wieviel konnten die Entwickler aus der interessanten Grundidee letztendlich herausholen?

Auch im gut spielbaren 2-Spieler-Splitscreen-Modus bleiben nahezu alle Details sichtbar, lediglich die Sichtweite geht ein wenig zurück.

Rennspiele gibt es mittlerweile auch auf dem N64 viele, doch *Re-Volt* fällt in der Masse trotzdem auf: Im Gegensatz zu den Genre-Kollegen übernehmt ihr hier die Kontrolle über ein ferngesteuertes Auto. Die Konsequenz daraus ist eine entsprechend direkte (Fern-) Steuerung – auf Trägheit müßt ihr bei den leichten Flitzern kaum Rücksicht nehmen. Einige der zusätzlichen Fahrzeuge, die ihr euch im Verlauf des Spiels erfahren könnt, sind allerdings merklich schwerer, so daß auch Drifts möglich sind. Ein weiterer Unterschied zu anderen Rennspielen liegt in den ausgefallenen Levels: Anstatt über Rennstrecken und normale Straßen zu rasen, laßt ihr die Reifen in der Nachbarschaft, im Supermarkt oder in einem Museum qualmen. Die vergleichsweise riesig erscheinende Umgebung bietet etliche interessante Details, so könnt ihr beispielsweise unter einem Dinosaurierskelett und einem Auto durchfahren oder über letzteres drüberspringen. Doch *Re-Volt* wäre kein Fun-Racer, wenn es nicht auch Waffen gäbe: In bester *Mario Kart*-Tradition sammelt ihr unterwegs Extras auf, die sich als Feuerwerksraketen, Wasserbomben oder Turbos entpuppen.

Vertrackter Streckenverlauf

Was schon bei der ersten Strecke auffällt, wird auch bei späteren Kursen deutlich: Einige Levels sind sehr kompliziert aufgebaut. Trotz wegweisender Pfeile verfährt man sich sehr leicht, und in der Westernstadt ist dies auch öfters der Fall. Da lediglich drei Gegner auf der Strecke fahren, könnt ihr euch an ihnen dabei leider nicht orientieren. Die Grafik bietet einige hübsche Strecken (z.B. der botanische Garten), aber auch schwächere Levels – die texturarmen Supermarkt-Strecken sehen fast surreal aus. Mit einem Expansion Pak könnt ihr eine höhere Auflösung einstellen, wobei die Framerate aber in leicht unangenehme (sprich ruckelnde) Regionen fällt. In der niedrigen

Einige stärkere Autos müßt ihr erst freispielen – ohne sie habt ihr später keine Chance.

Die öden Supermarkt-Strecken verwöhnen euch nicht gerade mit vielen Grafikdetails.

Auf der Ghost-Town-Strecke sind Fahrfehler aufgrund des Streckenverlaufs vorprogrammiert.

Auflösung läuft *Re-Volt* zwar flüssiger, bei den höheren Spielstufen wird die Geschwindigkeit aber im Vergleich dazu ein wenig zu hoch. Schade, denn erst bei diesen bietet das Verhalten der Flitzer alle Details, die den Reiz von *Re-Volt* eigentlich ausmachen – ansonsten müßt ihr mit langsameren Fahrzeugen und einer merklich vereinfachten Fahrzeugphysik auskommen. Der Sound bleibt sowohl im Bereich der Effekte als auch bei der Musik sehr unspektakulär. Mit einem Streckeneditor könnt ihr eigene Kurse zusammenstellen, doch machen diese aufgrund der begrenzten Auswahl an Streckenbauteilen nicht sonderlich viel her.

Michael Pruchnick

Ab durch die Küche: Diese Strecke heißt witzigerweise Toys In The Hood.

Im BattleTag-Modus könnt ihr auf vier spezielle Multiplayer-Strecken zugreifen. Der Splitscreen-Modus ist leider etwas ruckelig.

Der botanische Garten gehört zu den optisch besten Strecken.

BEWERTUNG

Titel:	Re-Volt
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	13 Strecken
Preis:	ca. DM 109,-
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios London
Release:	erhältlich

Grafik: 73%
Sound: 52%
Dauerspaß: 78%

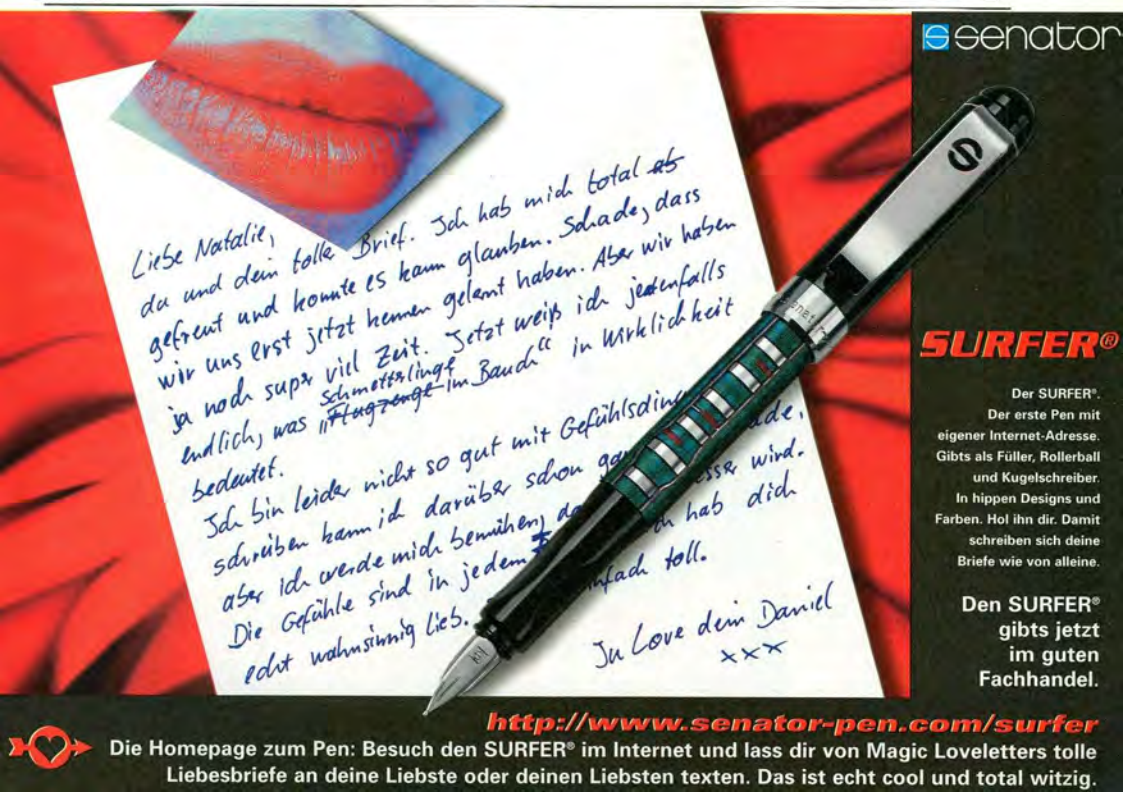
Gesamtwertung: 75%

Beurteilung: Das interessante Fahrverhalten der ferngesteuerten Flitzer kann nicht ganz über die unspektakuläre Technik hinwegtäuschen. Zudem fehlt es an Multiplayer-Modi.

MEINE MEINUNG!

Eigentlich gefällt mir die Idee hinter Re-Volt sehr gut, da ich für etwas ausgefallene Rennspiele leicht zu begeistern bin, aber so ganz kann mich das Spiel dann doch nicht überzeugen. Die Strecken sind teilweise für meinen Geschmack zu verwinkelt, des öfteren erinnern die Konstruktionen eher an ein Jump&Run als an ein Rennspiel. Durch die sehr direkte Steuerung kommt es hier eher auf gute Reaktionen als auf gute Beherrschung der Fahrzeuge an. Aufgrund der leicht ruckeligen Grafik macht Re-Volt vor allem bei den niedrigeren Stufen Spaß, denn sobald die Autos schneller werden, leidet die Spielbarkeit merklich – schade, denn so kann das dann erst interessante Fahrverhalten seinen Reiz nicht ganz entfalten! Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Realismus pur: Bei stärkerem Abbremsen fangen die Bremsbeläge schon mal zu glühen an, was allerdings keine Gefahr darstellt.

Am Ende des Rennens könnt Ihr Euch das Ganze noch einmal in der Wiederholung ansehen, was wirklich sehenswert ist.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

RACING SIMULATION 2

N-ZONE HIT

Das Duell um die Pole Position wird spannender denn je: Kann Ubi Soft mit der langerwarten Umsetzung Racing Simulation 2 Nintendos F-1 World Grand Prix 2 überholen? Wir gaben Gas!

Am Anfang müßt ihr euch zwischen dem Arcade-Modus für das einfache Rennvergnügen oder dem Simulationsmodus für die realistischere Rennerfahrung entscheiden. In beiden Modi gibt es verschiedene Rennvarianten: Im Einzelrennen könnt ihr ein Rennen auf einer der 16 integrierten Strecken fahren oder ihr stellt euch der Meisterschaft und erlebt eine ganze Rennsaison, in der ihr euch auf allen Kursen behaupten müßt. Wollt ihr euren Fahrstil und euren Wagen verbessern, dann solltet ihr vor einer Meisterschaft die Trainingsläufe nutzen. Hier könnt ihr die Wagen testen und sie dann in der Box nach Belieben verändern. In der anschließenden Qualifikation entscheidet sich dann eure Startposition im eigentlichen Rennen. Möchtet ihr mehr erleben als eine Saison, ist der Karriere-Modus die richtige Wahl. Ihr erstellt einen Fahrer und laßt euch bei einem der elf Teams unter Vertrag nehmen. Für dieses fahrt ihr in der kommenden Saison und versucht möglichst viele Punkte zu machen, denn erfolgreiche Fahrer bekommen oft Angebote anderer Teams und möglicherweise macht ihr Karriere bei einem der Top-Teams. Geht es euch hingegen mehr darum, einen neuen Rundenrekord aufzustellen, ist das Zeitfahren genau das Richtige. Natürlich wird euch auch ein Zwei-Spieler-Modus geboten.

Realismus Pur!

In Sachen Realismus ist *Racing Simulation 2* kaum zu überbieten, dementsprechend lassen sich Wagen allerdings je nach eingestelltem

IM VERGLEICH

1. F-1 World Grand Prix II	*Nintendo*	*88%*
2. Racing Simulation 2	*Ubi Soft*	*87%*
2. F1 World Grand Prix	*Nintendo*	*87%*
3. F1 Pole Position	*Ubi Soft*	*76%*
4. Nascar '99	*EA*	*72%*

Racing Simulation 2 kann sich wirklich sehen lassen und auch im Direktvergleich bleibt es nur knapp hinter F-1 World Grand Prix II, was in erster Linie an der fehlenden Formel-1-Lizenz liegt. In Sachen Grafik ist Racing Simulation 2, F-1- World Grand Prix II klar überlegen. Da bleibt nur eins: Die Namen im Editor selbst ändern.

Qual der Wahl: Im Zwei-Spieler-Modus könnt ihr den Split-Screen auf vertikale oder horizontale Unterteilung einstellen.

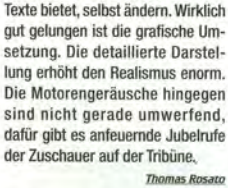
MEINE MEINUNG!

Racing Simulation 2 trägt die Bezeichnung „Simulation" wirklich zurecht und übertrifft F-1 World Grand Prix II zumindest in technischer Hinsicht. Zwar schließt das auch einen hohen Schwierigkeitsgrad ein, aber schließlich hat auch niemand behauptet, in der Formel 1 zu fahren, sei einfach. Letztlich ist Racing Simulation 2 ein Spiel, das für langanhaltende Motivation sorgt; denn hat man eine Rennkarriere begonnen, will man auch immer zu den Besten gehören. Also, trotz fehlender Lizenz ein Muß für jeden F1-Fan!

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Schwierigkeitsgrad nur schwer auf der Rennstrecke, geschweige denn auf der Ideallinie halten. Hier ist wirklich eine Menge Übung gefragt. Der Spruch: „Wer bremst verliert!" kann bei *Racing Simulation 2* auch nicht die Devise sein, denn besonders das Bremsen an der richtigen Stelle und mit der entsprechenden Intensität ist entscheidend für jeden Durchgang. Da Ubi Soft leider nicht über die Formel-1-Lizenz verfügt, sind zunächst nicht die echten Fahrer- und Rennstallbezeichnungen vorhanden. Wollt ihr eure Lieblingsfahrer auf der Strecke sehen, könnt ihr jedoch die Namen im Editor, der wie die restlichen Menüs deutsche Texte bietet, selbst ändern. Wirklich gut gelungen ist die grafische Umsetzung. Die detaillierte Darstellung erhöht den Realismus enorm. Die Motorengeräusche hingegen sind nicht gerade umwerfend, dafür gibt es anfeuernde Jubelrufe der Zuschauer auf der Tribüne.

Thomas Rosato



Die Startaufstellung an einem verregneten Tag.

Wenn man nur eine Sekunde unachtsam ist, kann dies einen Ausflug ins Kiesbett bedeuten.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Racing Simulation 2*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad: ..... *3 Stufen*
Save Game: ..... *Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... *Ja*
Expansion Pak ..... *Nein*
Controller Pak: ..... *Ja*
Levels: ..... *16 Strecken*
Preis: ..... *ca. DM 109,-*
Datenträger: ..... *128 MBit Modul*
Hersteller: ..... *Ubi Soft*
Entwickler: ..... *Ubi Soft*
Release: ..... *Anfang Oktober '99*

Grafik: *88%*
Sound: *72%*
Dauerspaß: *86%*
Gesamtwertung: **87%**

Beurteilung: Racing Simulation 2 ist das richtige Spiel für Formel-1-Fans, die eine möglichst realistische Rennsimulation suchen. Strecken, Fahrer und Teams sind verdammt nah am Original, so daß kaum Wünsche offenbleiben.

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Infos unter

AB sofort auch ONLINE

'http://www.gamerspoint.de'

MASTER SERVICE

Super Service. Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 30 DM !!!

Neuheiten

DREAMCAST

Konsole PAL	499,95
VGA Box (original)	*
Gun (original)	*
Angel-Controller	*
Joypad original	59,95
Joypad Verläng.	24,95
Joystick	94,95
Kabel RGB	39,95
Keyboard original	59,95
Lenkrad (original)	119,95
Lenkrad Ferrari	134,95
VMS (original)	59,95
Rumble Pak (orig)	44,95
Aero Wings	89,95
Blue Stinger	99,95
Buggy Heat	89,95
Cool Boarders	89,95
Dynamite Cop	89,95
Expendable	*
Get B.Fishing + Pad	179,95
House of the Dead 2	129,95
Incoming	89,95
J. Supercross 2000	104,95
Metropolis	109,95
NFL Football	*
Powerstone	*
Pro Japan Wrestling	129,95
Psychic Force 2012	99,95
Puyo Puyo	99,95
Racing Simulation 2	99,95
Red Dog	89,95
Redline Racer	99,95
Sega Rally 2	109,95
Sonic Adventure	74,95
Soul Calibur	129,95
Speed Devils	89,95
Street Fighter Zero 3	129,95
Super Speed Racing	109,95
Suzuki Alstare Racer	89,95
T. Highway Challenge	89,95
Toy Commander	89,95
Trick Style	104,95
Velocity	*
Vigilante 8-Sec. Off.	*
Virtua Fighter 3tb	74,95

GAMEBOY

Bomberman Quest	59,95
Grand Theft Auto	59,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible	*
Pokemon (Blau)	64,95
Pokemon (Rot)	64,95
Resident Evil 1	59,95
Shadowman	*
Star Wars - Racer	64,95
Street Fighter Alpha	59,95

NINTENDO 64

Gamebuster DeLuxe	94,95
Passport PLUS	79,95
Expansions Pack	69,95
Rumble Pack+1M LX4	44,95
Rumble Pack LX4	29,95
360	*
Asteroids Hyper 64	89,95
Bass Hunter	104,95
Battlezone 64	114,95
Carmageddon dt.Vers.	94,95
Carmageddon dt.Vers.	104,95
DN - Zero Hour	114,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Fighting Force 64	114,95
Gex 3 - D.C. Gecko	124,95
Hot Wheels	99,95
Jet Force Gemini	114,95
Knock O. Kings 2000	99,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madn.	104,95
NBA Live 2000	99,95
New Tetris	89,95
NFL Quart. Club 2000	104,95
Premier Manager 64	104,95
Racing Simulation 2	119,95
Rayman 2	119,95
Revolt	104,95
Shadowman	109,95
Starcraft	109,95
Tazmanian Express	*
Tonic Trouble	114,95
Ultimate Football	104,95
WWF - Attitude	104,95

VORBESTELL-SERVICE · Die Top 20 · Ex · Soundtracks · Videos

1.	Command & Conquer	114,95
2.	Shadowgate	114,95
3.	WCW vs. NWO: Revenge	49,95
4.	Holy Magic Century Eltale	44,95
5.	F1 World Grand Prix 2	89,95
6.	Extreme G2	59,95
7.	Mystical Ninja - Goeman 3D	44,95
8.	Star Wars - Racer	109,95
9.	Bust-a-Move 3 DX	69,95
10.	Forsaken	54,95
11.	Lamborghini 64	49,95
12.	Hexen 64	49,95
13.	Mario Party	89,95
14.	Mystical Ninja 2 - S. Goemon	124,95
15.	Super Mario Kart 64	69,95
16.	Star Wars - Rogue Squadron	114,95
17.	Wave Racer 64	69,95
18.	Wetrix	39,95
19.	Zelda	114,95
20.	1080° Snowboarding	89,95

Lösungsbücher ab 9,95 DM · Zubehör ohne Ende

gebote

NINTENDO 64

Blast Corps	49,95
Bust-a-Move 2	49,95
Bust-a-Move 3 DX	69,95
Dark Rift	49,95
F1 World Grand Prix	69,95
Forsaken	54,95
F-Zero X	69,95
Hexen 64	49,95
Holy Magic C. Eltale	44,95
Int. S. S. Soccer 98	69,95
Lamborghini 64	49,95
Lylat Wars	69,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja	44,95
N. Wint. Olympics 98	49,95
NBA Jam 99	79,95
NHL Blade of Steel 99	49,95
NHL Breakaway 99	79,95
South Park	79,95
Starshot - Sp. Circus	59,95
Super Mario Kart 64	69,95
Vigilante 8	79,95
WCW vs. NWO: Rev.	49,95
Wetrix	39,95
WWF - Warzone	49,95

Auszug aus dem Sortiment

A Bugs Life	119,95
All Star Baseb. 2000	104,95
All Star Tennis 99	119,95
Banjo-Kazooie	89,95
Beetle Adv. Racing	94,95
Bust a Move 99	89,95
California Speed	99,95
Castlevania 64	119,95
Chameleon Twist 2	89,95
Charlie Bl. Territory	89,95
Command & Conquer	114,95
Diddy Kong Racing	89,95
F1 World GP 2	89,95
Gex 64 - E. t. Gecko	114,95
Glover	89,95
Lode Runner	99,95
Mario Party	89,95
Micro Machines 64	59,95
Mission Impossib. 64	104,95
Mystical Ninja 2	124,95
NBA Pro 99	124,95
Shadowgate	114,95
South Park	104,95
S.S. Silicon Valley	89,95
Star Wars - Racer	109,95
Star Wars-R. Squadr.	114,95
S. Smash Brothers	129,95
Zelda	114,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend ;* = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28

Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Höxter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Saphir Am Postplatz 4 79822 T.-Neustadt 07651 - 2788	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780

Jump&Run, 1 Spieler, Ubi Soft

TONIC TROUBLE

Aufmüpfiges Gemüse und rebellische Haushaltsgeräte haben die Welt versklavt, und nun muß Ed der Weltraumpfleger unseren Planeten retten.

Space-Hausmeister Ed könnte sich schwarz ärgern: Durch seine eigene Schusseligkeit ist ihm eine wertvolle Getränkedose abhanden gekommen und in die Hände des Fieslings Grogh gefallen. Grogh hat sich durch den Einfluß der magischen Flüssigkeit der Dose in einen Superschurken verwandelt und strebt nun die Weltherrschaft an. Also macht sich der Held wider Willen auf, dem Treiben des bösen Burschen Einhalt zu gebieten. Nach einer wilden Rutschpartie über einen schneebedeckten Abhang findet sich Ed in einer mehr als seltsamen Welt wieder: Obst, Gemüse und andere Objekte haben eine Revolte vom Zaun gebrochen und terrorisieren nun den Planeten. Glücklicherweise ist der Hausmeister nicht alleine bei seinem

Euer Widersacher Grogh nippt an der Getränkedose und wird zum fiesen Megaschurken.

Versuch das Chaos zu beenden: Der genial-verrückte Wissenschaftler „Doc" soll ihm angeblich helfen können: Dafür muß Ed ihn aber erst einmal aus den Klauen eines größenwahnsinnigen Maiskolbens befreien. *Tonic Trouble* ist ein Vertreter der 3D-Jump&Run-Fraktion und läuft mit einer ganz ähnlichen Engine wie Ubi Softs potentieller Megahit *Rayman 2*. So sieht euer Held dann auch dem französischen Knuddelhelden sehr ähnlich und steuert sich fast genauso genial. Zu Beginn des Spiels kann Ed lediglich laufen und hüpfen, im weiteren Verlauf des Abenteuers knöpft er seinen Gegnern jedoch diverse Waffen ab, die den Alltag als Weltenretter erleichtern.

Das Spiel speichert Euren Fortschritt natürlich auf das Controller Pak ab, und die von uns getestete Version verfügte erfreulicherweise bereits über komplett deutsche Bildschirmtexte.

Sascha Gliss

Durch Docs Popcorn verwandelt sich unser Held in „Super-Ed". In dieser Form kann er seine Gegner mit Fußtritten traktieren.

Der Trouble beginnt: Ed verschusselt die magische Dose und setzt damit die Ereignisse in Gang.

Das bunte Extra am anderen Ende der Brücke stellt ein Gegenmittel zu Groughs Magie dar. Wenn ihr alle 160 einsammelt, verliert euer finsterer Erzfeind seine geborgte Macht.

Dieser vertrottelte Koffer mit Beinen ist einer der zahlreichen Zwischengegner in Tonic Trouble.

Lava verträgt Ed überhaupt nicht. Kontakt mit der heißen Flüssigkeit bedeutet den Tod.

MEINE MEINUNG!

Obwohl Ed seine Herkunft nicht verleugnen kann – Rayman meets Earthworm Jim – enthält das Spiel genügend eigenständige Einfälle um auch anspruchsvollere Konsolenspieler bei der Stange zu halten. Technisch gesehen beschreitet Tonic Trouble eher konventionelle Pfade: Die Texturen sind bestenfalls durchschnittlich, und in einigen Spielabschnitten macht sich der „berühmte" N64-Nebel breit. Was bleibt ist zwar kein Jump&Run- Klassiker aber doch ein willkommener Pausenfüller, der die Wartezeit auf Rayman 2 verkürzt.

Sascha

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Tonic Trouble
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	11 Welten
Preis:	ca. DM 130,-
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Release:	Oktober '99

Grafik:	78%
Sound:	71%
Dauerspaß:	79%
Gesamtwertung:	79%

Beurteilung: Solides 3D-Jump&Run mit abgedrehten Einfällen. Für Fans knallbunter Spielideen sicherlich empfehlenswert, wer sich allerdings in diesem Jahr nur ein Jump&Run leisten will, sollte auf Donkey Kong 64 oder Rayman 2 warten.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Lego Media

LEGO RACERS

Der Spielzeugklassiker auf dem Sprung in die Welt der digitalen Unterhaltung. Lego Racers bringt die bunten Klötzchen auf Touren.

Bevor es auf der Strecke ernst wird, toben sich Legoverrückte im Bastelmodus aus: Zu Beginn des Spiels stehen vier verschiedene Sätze von Bausteinen zur Verfügung. Wer eine der vier Ligen erfolgreich hinter sich bringt, gewinnt ein neues Stein-Set hinzu. Die Rennen selbst laufen ähnlich ab wie in *Mario Kart*: Extras und Power Ups versorgen euch mit Waffen und Turbos. Ganz findige Spieler nutzen außerdem die versteckten Abkürzungen als unfairen Vorteil im Kampf gegen die Computergegner.

Sascha Gliss

Noch ist das Feld dicht beisammen, aber King Kahuka – der Champion dieser Liga – setzt sich schon ab.

Basteln bis der Arzt kommt: Der ambitionierte Rennfahrer baut sein Höllenmaschinchen selber.

BEWERTUNG

Titel:	Lego Racers
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	12 Strecken
Preis:	ca. DM 99,-
Datenträger:	128 MBit
Hersteller:	Lego Media
Entwickler:	High Voltage
Release:	Oktober '99

Grafik: 78%
Sound: 71%
Dauerspaß: 79%

Gesamtwertung: 79%

Beurteilung: *Lego Racers erfindet das Rad zwar nicht neu, stellt aber eine willkommene Abwechslung im Bereich der Fun-Rennspiele dar. Klares Highlight des Spiels ist natürlich der „Bastelscreen", der erst den Zusatz Lego im Titel rechtfertigt.*

Fußball-Manager, 1-4 Spieler, Gremlin

PREMIER MANAGER 64

Fußball-Manager sind nicht gerade das beliebteste Genre auf Konsolen. Für Fans kommt Gremlins Premier Manager 64 daher gerade recht.

Doch freut euch nicht zu früh: falls ihr erwartet, hier euren Lieblingsverein aus der Bundesliga zur Meisterschaft führen zu können, liegt ihr hier falsch. *Premier Manager 64* bietet nicht nur englische Texte sondern auch ausschließlich Teams von der Insel, obwohl ihr in internationalen Wettbewerben schon mal auf deutsche Mannschaften trefft. Die genretypisch trockene Präsentation mit unspektakulären Torszenen wäre noch zu verschmerzen, doch das recht optionsarme Gameplay kann auch nicht wirklich begeistern. *Premier Manager 64* ist auf die Dauer ganz einfach etwas langweilig und dürfte aufgrund der Beschränkung auf die englischen Ligen eh höchstens absoluten Hardcore-Fans gefallen.

Michael Pruchnicki

Die Torszenen bieten leider keine sonderlich spannend inszenierten Aktion, wobei die Grafikqualität für ein Manager-Spiel gut ist.

Das Ändern der Taktik gestaltet sich dank „animierter" Menüs ziemlich langwierig.

BEWERTUNG

Titel:	Premier Manager 64
Genre:	Fußball-Manager
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Save Game:	Ja
Rumble Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	entfällt
Preis:	DM 119,-
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Gremlin
Entwickler:	Gremlin
Release:	erhältlich

Grafik: 40%
Sound: 50%
Dauerspaß: 59%

Gesamtwertung: 54%

Beurteilung: *Hätte Premier Manager 64 nicht nur englische Mannschaften, mehr Optionen oder bessere Torszenen, wäre es mehr als nur die einzige Wahl für Genre-Fans geworden.*

Football, 1-4 Spieler, Acclaim

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

N-ZONE HIT

Erneut setzten sich Brett Favre und seine knallharten NFL-Kollegen die Schulterpolster auf, um den Football-Kampf gegen Madden NFL 2000 aufzunehmen.

Die „Ball Cam" ist eine der spaßigsten von 16 Kameraperspektiven. Zum ernsthaften Griff nach dem Super-Bowl-Ring ist sie aber ungeeignet, da man nahende Verteidiger gar nicht oder zu spät erkennt.

Neben den die Sport-Serie auszeichnenden, nochmals verbesserten Spieleranimationen und einem nahezu grenzenlosen Statistik- und Optionsteil, der keine Wünsche in Sachen Spielmodi oder Spieler-Infos offen läßt, offenbart sich schon nach wenigen Minuten auf dem Turf, daß das Gameplay trotz Überarbeitung und Pin-Point-Passing-Feature noch nicht ganz die Klasse eines *Madden* erreicht. So verliert man sowohl beim Lauf- als auch beim Paßspiel manchmal den Überblick. NFL-Fans sollten trotz der genialen Grafik den Auftritt von *Madden NFL 2000* abwarten, um den direkten Vergleich ziehen zu können.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	NFL Quarterback Club 2000
Genre:	Football
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	6 Spielmodi
Preis:	ca. DM 109,90
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Austin
Release:	Oktober '99

Grafik: 91%
Sound: 78%
Dauerspaß: 90%
Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: Grafisch opulentes NFL-Spektakel mit phantastischen Animationen und beeindruckender Technik. Leider kann das Spiel in Sachen Gameplay trotz Verbesserungen dieses Niveau nicht ganz halten, etwas mehr Übersicht beim Paß- oder Laufspiel sowie eine direktere Steuerung würden das Spiel in den NFL-Olymp heben.

Sportspiel, 1-2 Spieler, Konami

PERFECT STRIKER 1999

N-ZONE HIT

Fußball im Land der aufgehenden Sonne. Perfect Striker 1999 simuliert die J-League und kommt mit dem Titel International Superstar Soccer 2000 auch als deutsche Version.

In *Perfect Striker 1999* lenkt ihr die Geschicke einer Mannschaft der japanischen Profiliga. Sämtliche Teams – inklusive kurioser Vereinslogos – und Spieler stehen dank offizieller Lizenz zur Verfügung. Neben dem Ligamodus könnt ihr auch schnelle Einzelmatches oder ein spannendes Elfmeterschießen absolvieren. Die Animationen sind im Vergleich zum Vorgänger noch geschmeidiger geworden, und das Scrolling ist einen Tick flüssiger.

Sascha Glisss

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1. Quartal 2000

Beim Elfer plaziert ihr den Schuß mit dem kleinen blauen Quadrat. Die Parade des Keepers wird mit dem größeren, roten Rechteck gesteuert.

BEWERTUNG

Titel:	J-League Perfect Striker 1999
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Levels:	Entfällt
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Konami
BRD Release:	1. Quartal 2000
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 83%
Sound: 87%
Dauerspaß: 89%
Gesamtwertung: **89%**

Beurteilung: J-League Perfect Striker 1999 trägt seinen Namen zu recht: Selten machte mir elektronisches Fußball mehr Spaß. Einziger Pferdefuß sind die Bildschirmtexte dieser Version. Wer nicht perfekt japanisch versteht, dem entgehen sicherlich einige Feinheiten.

Denkspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

THE NEW TETRIS

Ein Klassiker in Neuauflage! Tetris gehört zu den Spielen, die man wirklich immer wieder spielen kann. Mit The New Tetris gibt es nun einen würdigen Nachfolger für dein N64.

Zu viert kommt bei The New Tetris so richtig Freude auf. Hat man erst einmal angefangen, will man nie mehr aufhören!

Im Einzelspielermodus könnt ihr gegen einen Computergegner antreten. Dann könnt ihr auch alleine „Garbage" verteilen.

The New Tetris verspricht völlig neu zu sein, ist aber größtenteils noch genau das, was es schon 1985 war, als damals der Moskauer Puzzle-Fan Alexey Pajitnov die geniale Spielidee mit den verschieden geformten Klötzchen hatte. Ein paar Neuerungen hat *The New Tetris* allerdings doch zu bieten: So erhält man eine Vorschau auf die folgenden drei Steine, und es wird durch einen durchsichtigen Stein verdeutlicht, wie das aktuelle Klötzchen eingepaßt werden kann. Paßt euch ein Stein nicht, dann könnt ihr ihn zurücklegen und zu einem besseren Moment einsetzen. Auch im Mehrspielermodus gibt es diese Möglichkeiten, zusätzlich könnt ihr hier mit jedem „Tetris" (sprich mit vier gleichzeitig aufgelösten Linien) einem Gegner Steine unterjubeln und dadurch dessen Situation dramatisch verschlechtern. Ziel ist es letztlich, möglichst viele Reihen zu vervollständigen, um möglichst viele Punkte zu erreichen.

Thomas Rosato

BEWERTUNG

Titel:	The New Tetris
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	5 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	3 Spielmodi
Preis:	ca. DM 100,-
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atari
Release:	Oktober '99

Grafik:	68%
Sound:	53%
Dauerspaß:	95%
Gesamtwertung:	91%

Beurteilung: The New Tetris ist ein Muß für jeden N64-Besitzer. Ob man allein oder mit Freunden spielt – es macht einen Riesenspaß und läßt fast keine Wünsche offen. Besonders empfehlenswert sind Spielrunden mit vier Teilnehmern. Lediglich die Musik ist weniger gelungen.

Sportspiel, 1 Spieler, Take 2

BASS HUNTER 64

Angelsport im Zeitalter der elektronischen Unterhaltung. Mit Bass Hunter 64 fischt ihr in idyllischen Seen der U.S.A. und holt euch garantiert keine nassen Füße.

Mit *Bass Hunter 64* schlüpft ihr in die Rolle eines Barschanglers, der von Turnier zu Turnier zieht, um sein Hobby zu finanzieren. Für jedes gewonnene Tournament gibt es Punkte, die ihr in besseres Equipment stecken könnt. Das Fischen selbst stellt das Programm im Splitscreen dar: Oben seht ihr den Angler im Boot, die untere Hälfte zeigt den Haken im Wasser und euren potentiellen Fang.

Nachdem ihr den Fisch „gehakt" habt, müßt ihr ihn durch geschicktes Drillen zu euch ins Boot holen, ansonsten macht sich das Vieh mit dem teuren Köder auf und davon. Wer am Ende des Turniers die fünf größten Barsche im Setzkäscher hat, gewinnt die Runde und kommt weiter.

Sascha Gliss

Geschafft! Nach getaner Arbeit freut sich der virtuelle Angler über den kapitalen Fang.

Sobald der Fisch den Köder geschluckt hat, beginnt das Drillen, also der Kampf mit dem Barsch.

BEWERTUNG

Titel:	In-Fisherman Bass Hunter 64
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	3 Seen
Preis:	ca. DM 100,-
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Gear Head
Release:	Oktober '99

Grafik:	73%
Sound:	59%
Dauerspaß:	74%
Gesamtwertung:	73%

Beurteilung: Wer sich grundsätzlich für elektronisches Angeln erwärmen kann, ist mit Bass Hunter gar nicht schlecht bedient. Die Steuerung ist ziemlich realistisch und der Shopping Screen motiviert zum Weiterspielen. Der Sound hingegen ist bestenfalls gehobener Durchschnitt.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

DONKEY KONG 64 UND DAS EXPANSION PAK

Wird bei *Donkey Kong 64* das Expansion gleich mitgeliefert oder ist es separat erhältlich?

N-ZONE Mittlerweile ist bei Nintendo eine Entscheidung gefallen. *Donkey Kong 64* wird Ende November zusammen mit dem Expansion Pak ausgeliefert und zwar zu einem Preis von ca. 129,- DM.

David Richter

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Eure Kleinanzeigen sind vor meinem Gemecker nicht sicher, denn bei manchen Abkürzungen weiß man nicht, welches Spiel gemeint ist. Könntet ihr da allgemeine Abkürzungen machen?

N-ZONE Generell haben wir keine weiteren Beschwerden dieser Art bekommen. Wenn sich jedoch weitere Leser melden, die Problemen mit den Abkürzungen haben, werden wir über eine Änderung nachdenken. Es ist aber einfach so, daß die Leser ihre Kleinanzeigen mit derart vielen Abkürzung ausstatten, um möglichst viel unterzubringen.

Könntet ihr vielleicht in jeder Ausgabe auf einer Seite zwei alte N64-Spiele testen. Mich würde brennend interessieren, was z.B. *F1 Pole Position* heute bekommen würde.

N-ZONE Dafür gibt es derzeit keine Pläne. In der N-Zone wollen wir die wertvollen Seiten lieber nutzen, um euch umfassend über die aktuellen Titel zu informieren.

Kriegen treue Abonnenten wie ich auch einmal eine Belohnung (z.B. einen Sammelordner für die Karten auf der Rückseite oder auch für die Hefte selbst)? Oder bekommen nur Leser etwas, die erst jetzt abonnieren?

N-ZONE Zunächst einmal vielen Dank für dein Vertrauen und dein Abonnement. Leser wie du sichern auch langfristig die Zukunft der N-Zone, deshalb haben bereits letztes Jahr alle Abonnenten als Weihnachtsüberraschung ein tolles Nintendo-Video umsonst bekommen Zusätzlich gibt es die N-Zone aber im Normalfall (wenn die Post mitspielt) bereits einige Tage vor dem Erstverkaufstag.

Warum wagt sich Take 2 an große Spiele vom Kaliber *GTA* oder *Rainbox Six* ran?

N-ZONE Warum sollte sich Take 2 nicht an solche Games versuchen? Das Unternehmen ist ambitioniert und möchte seine Position im Markt ausbauen. Derartige potentielle Hochkaräter sind uns doch immer willkommen.

Wird es ein so geniales Spiel wie *Syphon Filter* auch auf dem N64 geben?

N-ZONE Eine Umsetzung von *Syphon Filter* ist nicht geplant. Die Alternativen *Perfect Dark* und *WinBack* dürften uns aber locker dafür entschädigen.

Warum gibt es auf dem N64 keine guten Beat `em Ups wie *Tekken 3* oder *Bushido Blade*? Bei bestimmten anderen Genres (Sport, Jump Runs) gibt es doch auch ein gutes Angebot.

N-ZONE Deine Frage ist berechtigt. Rein von den Hardwarefähigkeiten her wäre das N64 für dieses Genre mit Sicherheit sehr gut geeignet. Warum kaum ein Hersteller auf die Beat-'em-Up-Karte setzt, ist nicht ganz schlüssig. Etwas Abhilfe könnte aber *Fighters Destiny 2* von Imagineer schaffen, wobei noch nicht klar ist, wann und ob der Titel offiziell in Deutschland erscheinen wird.

Könntet ihr nicht noch eine zusätzliche Leserbriefseite einrichten, auf der sich Leser gegenseitig bei älteren Spielen helfen können.

N-ZONE Eine interessante Idee, die aber leider wieder am Platzproblem scheitert. Sorry ...

Bernhard Tigges

Schickt eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

RELEASETERMINE

Erstmal ein dickes Lob an euer tolles Magazin, welches anderen Heften gegenüber haushoch überlegen ist. Wieso erscheinen fast alle Spiele (z.B. *WWF Attitude*) um einiges früher auf der PlayStation als auf dem Nintendo 64.

N-ZONE Ich würde die Situation nicht so dramatisch sehen. *WWF Attitude* erscheint, wenn alles planmäßig läuft, etwa zeitgleich mit der PlayStation-Fassung. Andere Titel (wie etwa *Shadow Man*) dürften sogar geringfügig früher für das N64 erhältlich sein. In krassen Fällen wie etwa bei *Ridge Racer 64* wird man sehr viel später „bedient", bekommt dafür dann aber auch exklusive Features oder zahlreiche Detailverbesserungen geboten. Das Warten lohnt sich also oftmals, außerdem gibt es Spiele wie *Star Wars Episode I: Racer*, *Rogue Squadron* oder *Zelda* sogar exklusiv für das N64!

Jan Schromm

KLASSIKER

Könntet ihr die Cheats & Codes Classic nicht weg lassen und dafür mehr Leserbriefe abdrucken? Wenn man wirklich mal alte Cheats braucht, dann kann man doch auch eine Hotline anrufen.

N-ZONE Gerade für neue N64-User, die sich gerne mit alten Perlen eindecken, sind die klassischen Cheats sehr willkommen. Diese Rubrik erfreut sich in der aktuellen Form zudem großer Beliebtheit, wie nicht zuletzt die Auswertung der Leserzeugnisse jeden Monat dokumentiert. Natürlich könnte

man alternativ eine Hotline anrufen, aber das Preisleistungsverhältnis der meisten Anbieter ist nicht gerade stimmig. Bis man einen kleinen Tip bekommen hat, ist man häufig schon 5 DM oder mehr los. Gerade für unsere jungen Leser ist das verdammt viel Geld. Bei uns hingegen bekommen sie für 3, 90 DM eventuell den gesuchten Tip und noch dazu viel Lesespaß und Information rund um ihre Lieblingskonsole.

Könntet ihr bei euren Tests nicht noch eine kleine Tabelle anbringen, auf der man sehen kann, für welche Systeme es das Spiel noch zu kaufen gibt? Es gibt ja auch Leute, die nebenbei noch einen Computer oder eine PlayStation besitzen?

N-ZONE Eine Tabelle dieser Art wirst du in der N-Zone nicht finden. Wir konzentrieren uns ausschließlich auf die Spiele für das N64 und den Game Boy. In besonderen Fällen findest du aber im Testbericht eine Bemerkung, von welchem System das Spiel umgesetzt wurde oder aber welche Unterschiede es etwa im Vergleich zur PlayStation-Fassung aufweist. Für Informationen der von dir gewünschten Art würde ich dir unser Schwestermagazin Games and More empfehlen, das auch bei uns im Hause produziert wird.

Ihr verschwendet viel Platz mit den Cheats für japanische oder amerikanische Spiele, die aber fast niemand besitzt.

N-ZONE Wenn es nach uns ginge, würde wir auch liebend gerne fast ausschließlich Tips zu deutschen Spielen abdrucken, aber zumeist kommen die Kniffe zu den Importgames viel früher. Um eine hohe Aktualität zu gewährleisten, bieten wir euch diese Hilfestellungen natürlich umgehend an. Sobald es die entsprechenden Cheats für die deutschen Fassungen gibt, reichen wir sie natürlich umgehend nach. Euch entgeht also nichts.

Patrick Töpperwien

KONSOLENAUFKLEBER

Ich bin schon seit 1,5 Jahren treuer Leser eurer Zeitschrift. Ihr habt euch vor allem in der letzten Zeit sehr gesteigert. Macht bitte weiter so wie bisher. Es wäre toll, wenn ihr auch zu den anstehenden Rare-Spielen (*Jet Force Gemini*, *Perfect Dark* und *Donkey Kong 64*) Konsolenaufkleber bringen würdet.

N-ZONE Wenn die von dir erwähnten Spiele erhältlich sind, dann sind Konsolenaufkleber für einen Teil dieser Titel nicht nur möglich, sondern sogar sehr wahrscheinlich.

Meiner Meinung nach sind die Leserbriefe eine wichtige Rubrik, die man etwas erweitern sollte. Man könnte doch dafür ein bis zwei Seiten der Komplettlösungen entfallen lassen, denn diese verschwenden sehr viel Platz und sind nur selten hilfreich. Die meisten Spiele sind auch ohne zu schaffen.

N-ZONE Wir sehen die Leserbriefe auch als eine sehr wichtige Rubrik an, da wir auf das direkte Feedback unserer Leser großen Wert legen. Eine Erweiterung dieses Bereiches ist zwar nicht geplant, aber bei der Auswahl sind wir immer um einen bunten Querschnitt bemüht. Die von dir bemängelten Komplettlösungen hingegen sind für viele Leser von unschätzbarem Wert, wie uns die zahlreichen lobenden Briefe beweisen. Am Umfang werden wir daher auch nichts ändern.

Felix Kottmair

TUROK UND SURVIVAL HORROR

Wird es bei *Resident Evil 64* rotes oder grünes Blut geben?

N-ZONE Diese Frage kann noch nicht abschließend beantwortet werden. Aber davon abgesehen – würde es spielerisch einen sooo großen Unterschied machen?

Wird es ein *Turok 3* und ein *Turok: Legenden des verlorenen Landes* geben? Oder ist *Turok: L.d.v.L. Turok 3*?

N-ZONE Neben *Turok: L.d.v.L.* wird es auch noch ein *Turok 3* geben. Die ersten brandheißen Informationen können wir euch schon bald liefern.

BUNTE MISCHUNG

Warum bringt ihr nur N64-Aufkleber von Acclaim-Spielen?

N-ZONE In der letzten Zeit wurde Acclaim in der Tat auf vielen Aufklebern berücksichtigt, was aber an der hohen Beliebtheit von Titeln wie etwa *Shadow Man* liegt. Natürlich konzentrieren wir uns aber nicht nur auf Acclaim, zuletzt gab es beispielsweise Aufkleber zu *Castlevania* von Konami, *Mission: Impossible* von Infogrames oder *Zelda* von Nintendo. Für eine der nächsten Ausgaben sind außerdem *Rayman 2*-Aufkleber geplant!

Wird *Ridge Racer 64* eurer Meinung nach *World Driver Championship* übertreffen?

N-ZONE Die angekündigten Features von *Ridge Racer 64* hören sich in jedem Fall sehr vielversprechend an. Wahrscheinlich dürfte es ein heißes Duell um die Spitze geben, denn die PAL-Version von *World Driver Championship* wird einige Verbesserungen erfahren. Speziell im Bereich Steuerung verspricht Konami Feintuning.

Peter Baum

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Zelda)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
Nachgefragt bei ... ❑ Ja ❑ Nein
Game-Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = Sehr gut, 6 = Ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
Will ich demnächst kaufen: _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genau soviel	Weniger
Pokémon-Zone	___	❑	❑	❑
Zelda Gaiden	___	❑	❑	❑
Top Gear Rally 2	___	❑	❑	❑
Turok L.d.v.L.	___	❑	❑	❑
Rayman 2	___	❑	❑	❑
Spielelexikon	___	❑	❑	❑
Charts	___	❑	❑	❑
Hybrid Heaven	___	❑	❑	❑
Racing Simulation 2	___	❑	❑	❑
Re-Volt	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Command&Conquer-Lösung	___	❑	❑	❑
F-1 World Grand Prix 2-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 10/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 9 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Einleiten wollen wir den Cheats&Codes-Bereich diesmal mit einigen Kniffen zu The New Tetris, welches übrigens den Redaktionsalltag kurzfristig zum Erlahmen brachte. Ansonsten geht es diesmal eher sportlich zu. Neben Tips zu Ken Griffey Jr.'s Slugfest werden auch WWF Attitude-Fans bestens bedient. Abgerundet wird die Rubrik wie gewohnt mit klassischen Hilfestellungen. Viel Spaß und einen verspielten Monat.

Euer Marco Marzinkowski

The New Tetris (D)

Rasantes Gameplay:
Gebt im Ein-Spieler-Modus 2fast4u als Namen ein. Nun erwartet euch ein ultraschnelles Spiel.

Kaleidoskop:
Wählt im Optionsmenü die Haluci-Musik aus und wählt als Modus Choose. Startet jetzt ein Ein-Spieler-Game und gebt als Namen Haluci ein. Wählt dann als Spieler Haluci aus. Drückt nicht die Start-Taste, um den OK-Knopf zu erreichen, sondern markiert diese Funktion manuell. Drückt nun die A-Taste und genießt den folgenden Effekt.

Ken Griffey Jr's Slugfest (US)

Feuerwerk:
Wählt den Exhibition-Mode und drückt während der Stadionauswahl den Z-Knopf, um den View-Stadium-Modus aufzurufen. Drückt nun die R- und Z-Taste gleichzeitig.

Bei den folgenden Cheats ist CODE als Vorname einzugeben.

Große Füße:
Erstellt einen Spieler mit BIGFOOT als Nachname.

Großer Schläger:
Erstellt einen Spieler mit PHATBATT als Nachname.

Große Köpfe:
Erstellt einen Spieler mit BIGGHEDZ als Nachname.

Dünne Spieler:
Erstellt einen Spieler mit TOOTHPICK als Nachname.

Unsichtbares Team:
Erstellt einen Spieler mit INVISIBLEMAN als Nachname.

Kleines Team:
Erstellt einen Spieler mit LIDDLELEAGUE als Nachname.

Geheime Teams:
Erstellt einen Spieler mit EMOTIONS als Nachname.

Plattes Team:
Erstellt einen Spieler mit STEAMROLLED als Nachname.

Weeble-Team:
Erstellt einen Spieler mit WEEBLEMAN als Nachname.

CPU vs. CPU:
Gewinnt zunächst die World Series in der Schwierigkeitsstufe All-Star und gebt dann als Nachname CPUVSCPU ein.

Explodierender Schläger:
Drückt während eines Schlages schnell rechts, links, unten, rechts, links, oben, rechts, links und unten. Der Schläger wird nun explodieren.

WWF Attitude (D)

Gewinnt die folgenden Meisterschaften oder Pay-Per-View-Events mit einem beliebigen Wrestler und in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, damit die folgenden Wrestler und Boni freigeschaltet werden.

Europäischer Titel:
Schaltet Sable, Marc Mero, Trainer und den Squeaky-Modus frei. Zudem gibt es neue Möglichkeiten beim Editor.

Interkontinentaler Titel:
Schaltet Jaqueline, Chyna und den Große-Köpfe-Modus frei. Zudem gibt es im Editor drei neue Attribute.

King of the Ring:
Schaltet Kurrgan und Taka Michinoku frei.

Summer Slam:
Schaltet Sgt. Slaughter und Shawn Michaels frei.

Royal Rumble:
Schaltet Jerry Lawler und Paul Bearer frei.

Cheats & Codes CLASSIC

WWF Warzone (D):

Als Trainer spielen:
Geht in den Trainingsraum und wählt einen Move aus. Nun wird eine Nachricht erscheinen, daß euch der Trainer als Wrestler zur Verfügung steht.

Irre Wrestler:
Haltet im Custom- oder Biography-Modus die L- oder R-Taste solange gedrückt, bis euer Wrestler sich dreht, bis ihm schlecht wird.

Als Pamela spielen:
Gewinnt als Sue den WWF-Titel. Dann könnt ihr Pamela als Charakter im Custom-Modus anwählen.

Große Köpfe:
Ihr müßt mit British Bulldog oder The Rock die WWF Challenge durchspielen, um diesen Modus anwählen zu können.

Rülpsen und Furzen:
Ihr müßt mit Mosh oder Trasher die WWF Challenge durchspielen. Danach erfolgt bei jedem Treffer ein „(un)feines" Geräusch.

Weibliche Kämpfer:
Spielt die WWF Challenge mit Triple H oder Shawn Michaels durch. Nun könnt ihr beim Erstellen eines Wrestlers auch weibliche Kämpfer anwählen.

Spiegelungen:
Schafft die WWF Challenge mit einem beliebigen Wrestler. Nun könnt ihr die Schatten der Spieler in Spiegelungen umwandeln.

Cruis'n World (D):

Wenn im Championship-Modus folgende Punktzahlen erzielt werden, winken feine Upgrades und Goodies:

8 (Power-Level 2)
20 (Paint-Modus)
100 (Power-Level 3)
150 (Paint-Modus)
500 (Power-Level 4)
1500 (Power-Level 5)
9999 (Speed Demon, der schnellste Wagen im ganzen Spiel)

Wenn ihr im Practice-Modus folgende Zeiten schlagt, bekommt ihr neue Fahrzeuge. Es handelt sich um sehr knappe Zeitlimits, daher solltet ihr die Power-Boliden aus dem Championship-Modus verwenden.

Germany: 2:27
Egypt: 1:07
Hawaii: 3:47
New York: 2:11
England: 1:46
France: 2:15
Kenya: 2:06
China: 1:14
Australia: 1:49
Mexico: 1:46
Japan: 2:48
Russia: 1:58

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!

07/99

08/99

09/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

❒ N-ZONE 07/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 08/99	zu DM 3,90	
❒ N-ZONE 09/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Teil 1

COMMAND & CONQUER

Im Machtkampf zwischen der durch die Vereinten Nationen gegründeten Globale Defensiv Initiative (GDI) und der Terroristenorganisation, die als die Bruderschaft von NOD bekannt ist, ist es an euch, eine der Parteien ans Ziel und damit zum Sieg zu führen. Diesen Monat erklären wir euch wie ihr mit den Truppen der NOD in allen GDI-Missionen fertig werdet.

Zeichenerklärung

GDI-Basis

NOD-Basis

SAM-Stellung

Tiberiumfeld

Kommunikationszentrum

Mission 1 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Schützt das MBF und errichtet eine Basis.
2. Findet und zerstört alle NOD-Truppen.

1. Schützt das MBF und errichtet eine Basis.
Zu Beginn der Mission findet ihr euer MBF mit einigen Infanteriebot-Einheiten am Strand. Sendet keine der Einheiten nach Westen, dort ist Artillerie der NOD stationiert. Schickt besser eure Kanonenboote, um das Problem zu lösen. Entfernt euer MBF ein paar Fahrzeuglängen vom Strand und löst es dann aus, um die erste Bauoption zu erhalten. Positioniert dann die Infanteriebots nördlich des MBF um angreifende NOD-Einheiten abzuwehren. Einige NOD Truppen werden auch von Westen aus angreifen, deshalb sollten die HHMMWVs diese Flanke schützen. Ist die Umgebung auf diese Weise gesichert könnt ihr mit dem Bau eurer Basis anfangen. Als erstes braucht ihr ein Kraftwerk, denn ohne Energie läuft nichts. Ihr solltet immer eine ausreichende Energieversorgung sicherstellen. Für die erste Mission reicht ein Kraftwerk, wird dieses jedoch zerstört, beschädigt das alle Gebäude bis ein neues errichtet wird. Das gilt auch für spätere Missionen, also versucht möglichst schnell auf einen Energiemangel zu reagieren. Läuft euer Kraftwerk, könnt ihr im nächsten Schritt die Kasernen bauen und damit so viele Infanteriebots bauen, wie ihr euch leisten könnt.

2. Findet und zerstört alle NOD Truppen.
In dieser ersten Mission habt ihr nur die Infanteriebots zur Verfügung. Faßt immer fünf Infanteriebots zu einer Einheit zusammen und versucht mit möglichst wenigen Einheiten auszukommen, denn wenn ihr die Mission mit etwas Geld auf dem Konto beendet gibt es mehr Punkte. Schickt die HHMMWVs mit einigen Infanteriebots nach Westen, um alle verbliebenen NOD-Truppen zu vernichten.

Mission 2 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Verteidigt eure Position und stationiert euer MBF.
2. Findet und zerstört die NOD Basis und alle NOD Truppen.

1. Verteidigt eure Position und stationiert euer MBF.
Bei dieser Mission ist deine erste Aufgabe, die unter Beschuß stehende Basis zu verteidigen. Befehlt daher allen Truppen die Angreifer zu vernichten. Jetzt erscheint ein MBF am Strand, das südwestlich der Basis aufgestellt werden sollte. Sind alle Angreifer zerstört, könnt ihr mit der Reparatur der Gebäude beginnen. Baut während der Reparatur ein Kraftwerk und errichtet es. Zur weiteren Verteidigung braucht ihr wieder Infanteriebots und könnt diese wieder zu Fünfergruppen vereinen. Stellt dann einige nördlich der Basis auf und mindestens eine südwestlich, damit sich keine NOD-Truppen anschleichen können. Die danach eintreffenden Techniker sollten im Osten aufgestellt werden, um sie beschützen zu können.

2. Findet und zerstört die NOD-Basis und alle NOD-Truppen.
Schickt die Infanteriebots und HHMMWVs nach Norden und sie werden sofort von einer großen Anzahl NOD-Truppen angegriffen. Haltet die HHMMWVs immer hinter den Infanteriebots, denn sie können euch Feuerschutz geben. Sind alle Truppen der NOD erledigt, zieht eure Techniker nach, um die Gebäude zu übernehmen. Beginnt mit der Raffinerie, wartet aber bis der Tiberiumsammler beim Abladen ist, dann übernehmt ihr diesen gleich mit. Danach sind die Silos hinter der Basis dran, das verschafft euch etwas Geld. Die verbliebenen Gebäude und Truppen könnt ihr anschließend vernichten.

Mission 3 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Errichtet eine GDI Basis.
2. Zerstört alle SAM-Stellungen.
3. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Strukturen.

1. Errichtet eine GDI-Basis.
Laßt eure Truppen am Anfang wo sie sind, damit sie die angreifenden NOD-Einheiten zerstören können. Während des Kampfes könnt ihr euer MBF in die südwestliche Ecke der Karte schicken und dort stationieren. Beginnt sofort ein Kraftwerk zu bauen und stellt es auf. Als Nächstes braucht ihr eine Tiberium Raffinerie, mit der ihr auch gleichzeitig einen Tiberiumsammler bekommt. Bewegt eure drei HMMWVs nach Norden, um das Tiberiumfeld zu finden und zieht sie danach wieder zurück. Mit dem Tiberium habt ihr eine stetige Einnahmequelle, so daß ihr eine Kaserne bauen könnt, um Infanteriebots herzustellen. Diese Einheiten sollten nun die Basis vor feindlichen Raketeneinheiten beschützen. Achtet immer darauf, daß keine Truppen durch Tiberiumfelder laufen, denn sie nehmen dort Schaden. Während die Infanteriebots Wache halten, könnt ihr mit dem Bau von Grenadieren beginnen, ihr braucht sie für die zweite Aufgabe. Zusätzlich kann ein Kommunikationszentrum gebaut werden, um eine Luftaufnahme der erkundeten Gebietes zu sehen.

2. Zerstört alle SAM-Stellungen.
Sind einige Grenadier-Einheiten fertig könnt ihr ihnen befehlen die drei SAM-Stellungen südlich der NOD-Basis anzugreifen. Die Grenadiere sollten dabei durch die drei HHMMWVs beschützt werden. Die HMMWVs sollten alle nahenden NOD-Truppen vernichten, bevor sie zu nahe kommen. Sind die Grenadiere mit den ersten drei SAM-Stellungen fertig geworden, ist die letzte SAM-Stellung das Ziel. Durch diesen Angriff werden eine Menge NOD-Truppen aus der Basis gelockt, schickt also einige Infanteriebots zur Unterstützung der Grenadiere. Nutzt das „Richtfeuer"-Kommando und laßt damit den Sandsackwall im Westen der NOD-Basis niederreißen.

3. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Strukturen.
Ist die Verteidigung durchbrochen, befehlt einen Luftangriff und laßt eure Truppen zunächst die Jeeps ausschalten. Danach kommt das Kraftwerk und das MBF dran. Die NOD haben nun keine Möglichkeit mehr, Nachschub zu produzieren, und es ist recht einfach, weitere Truppen nachzuziehen, um die verbliebenen NOD-Truppen zu vernichten. Bevor ihr aber alles zerstört, solltet ihr die Silos und die Tiberium Raffinerie mit ein paar Technikern übernehmen, um euch mehr Geld zu sichern. Die Artillerie Geschütze der NOD sind auf Fahrzeuge ausgerichtet und lassen sich am besten mit Bodentruppen ausschalten. Ein paar Grenadiere werden daher schnell mit ihnen fertig.

Mission 4 (Drei Varianten)

Missionsziele

1. Holt die gestohlene GDI-Technologie von den NOD zurück.

Von dieser Mission gibt es drei Varianten, aber alle haben das gleiche Ziel. Der einzige Unterschied sind die verschiedenen Terrains, die zu durchqueren sind. Zu Beginn der Mission sind alle NOD-Einheiten im näheren Bereich auszuschalten, anschließend solltet ihr die Truppen in die GTFs verladen und dann so schnell es geht durch das gefährliche Gebiet bringen. Markiert alle Fahrzeuge und faßt sie in einer Einheit zusammen. Der Weg führt über Tiberiumfelder und durch die NOD-Basis. Angriffe solltet ihr ignorieren, auch wenn die Fahrzeuge stark beschädigt werden. Sobald ihr in der NOD-Basis seid, fahrt an den Gebäuden vorbei und sucht nach einen kleinen Zaun. Dort findet ihr eine kleine Kiste und nehmt sie mit, indem ihr darüberfahrt – Die Mission ist damit erfüllt. Jeder Verteidigungsversuch führt zu unnötigen Verlusten und kostet Zeit, letztlich verliert ihr dadurch nur Punkte in der Gesamtwertung.

Mission 4 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Findet und repariert die GDI-Basis.
2. Verteidigt die GDI-Basis.
3. Startet einen Gegenangriff, um alle NOD-Truppen zu zerstören.

1. Findet und repariert die GDI-Basis.
Ihr beginnt diese Mission mit einigen GTFs, Panzern, Jeeps und Infanterie-Einheiten. Ihr solltet die Infanterie nicht in die

GTFs verladen, denn ihr braucht jede Einheit. Sobald ihr die GDI-Basis gefungen habt, beginnt die Gebäude zu reparieren. Haltet eure Panzer im Hintergrund, denn sie können nicht nachgebaut werden und sind daher unersetzlich.

2. Verteidigt die GDI-Basis.
Die Basis muß nun verteidigt werden, also baut zunächst weitere Infanteriebots und HMMWVs. Sobald die Verteidigungstruppen in Position sind, könnt ihr die Produktion auf Grenadiere umstellen. Grenadiere sind wesentlich effektiver gegen Panzer und Jeeps.

3. Startet einen Gegenangriff, um alle NOD-Truppen zu zerstören.
Baut einige Techniker, verladet

sie in eure GTFs und stellt sie sicher hinter eurer Basis auf. Jetzt braucht ihr sechs HMMWVs, um den Eingang der NOD-Basis auszukundschaften. Zieht die HMMWVs dann sofort zurück und sucht nach dem Tiberiumfeld, von dem die NOD-Tiberiumsammler Nachschub holen. Sobald ihr den Tiberiumsammler angreift, werden alle NOD-Truppen auf eure HMMWVs zustürmen. Nutzt diese Gelegenheit und schickt eure mit Technikern beladenen GTFs in die NOD-Basis. Übernehmt dort als erstes das MBF, die Kasernen und das Flugfeld, verbliebene Techniker können sich um weitere Gebäude kümmern. Die NOD können nun keinen Nachschub mehr bauen und ihr könnt die verbliebenen Truppen leicht überrollen.

Mission 6 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Vernichtet die ersten beiden SAM-Stellungen, um euren Transporthubschrauber nutzen zu können.
2. Zerstört das feindliche Kommunikationszentrum.

1. Vernichtet die ersten beiden SAM-Stellungen, um euren Transporthubschrauber nutzen zu können.
Mit einem Kommando Infanteriebots beginnt diese Mission, allerdings haben diese eine größere Reichweite und besitzen Sprengsätze zur Zerstörung von Gebäuden. Diese besondere Fähigkeit sollte euch aber nicht dazu verleiten jedes Gebäude anzugreifen, konzentriert euch auf die missionsrelevanten Ziele. Schickt eure Einheiten über die Brücke und dann in Richtung Osten. Ihr trefft auf zwei Raketeneinheiten, die ihr schnell vernichten solltet. Weiter in dieser Richtung findet ihr die erste

SAM-Stellung und sprengt sie. Westlich befindet sich eine weitere SAM-Stellung und weitere

Raketen-Einheiten. Sobald auch diese ausgeschaltet sind, werdet ihr von einem Hubschrauber abgeholt, der über den grünen Rauch auf der entfernten Seite des Flusses fliegen kann.

2. Zerstört das feindliche Kommunikationszentrum.
Laßt den Helikopter zurück und schickt die Truppen nach Westen und dann weiter Richtung Norden. Ihr trefft hier wieder auf einige NOD-Truppen und eine weitere SAM-Stellung. Vernichtet hier nur die Truppen und bewegt

dann eure Einheiten in Richtung SAM-Stellung, um einen Jeep zu beobachtet, der durch das darunterliegende Tal fährt. Sobald der Jeep weg ist, könnt ihr euch zum Dorf zurückziehen und geht von dort aus weiter Richtung Norden. An der T-Kreuzung im

Tal geht es nach Westen weiter. Folgt dem Weg und ihr erreicht den kleineren der beiden Eingänge zur NOD-Basis. Schießt zunächst die einzelne Wache ab und schickt dann die Einheiten in die Basis. Im Norden findet ihr das Kommunikationszentrum. Sobald das Gebäude zerstört ist, habt ihr die Mission erfüllt.

Mission 7 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Baut und verteidigt eine GDI-Basis.
2. Vernichtet alle NOD-Gebäude und -Truppen.

1. Baut und verteidigt eine GDI-Basis.
Zu Beginn habt ihr zwei Infanteriebot-Einheiten zur Verfügung, die sofort angegriffen werden. Benutzt den „Verteilen"-Befehl um den Flammenwerfern zu entkommen und kümmert euch dann um den Jeep. Nach kurzer Zeit kommen euch ein HMMWV und zwei mittlere Panzer zur Hilfe. Sobald alle NOD-Panzer ausgeschaltet sind, erscheint euer MBF. Stationiert es in der Nähe des Strands und errichtet ein Kraftwerk, eine Kaserne und eine Tiberium-Raffinerie. Sobald diese Gebäude arbeiten, könnt ihr vier Wachtürme errichten. Zwei sollten im Norden, zwei im Osten aufgestellt werden. Als nächstes Gebäude braucht ihr noch die Waffenfabrik, um HMMWVs zu bauen. Stellt einige HMMWVs, Infanteriebots und einen mittleren Panzer östlich der Basis auf, um einen besseren Schutz vor NOD-Angriffen zu haben. Jetzt könnt ihr eine vergleichbare Truppe nach Norden schicken, um das Tiberiumfeld am nordwestlichen Eck der Karte zu belagern. Stellt die Truppen westlich des Feldes auf, dann müssen angreifende Truppen immer durch das Feld. Nachdem ihr euren Teil der Karte gesichert habt braucht ihr einen zweiten Tiberiumsammler und könnt nun eine Armee aus HMMWVs und mittleren Panzern bauen.

2. Vernichtet alle NOD-Gebäude und -Truppen.
Ihr braucht etwa zehn mittlere Panzer und fünf HMMWVs, die ihr zu einer Einheit zusammenfaßt. Schickt diese Truppe nach Norden und dann durch den Korridor nach Osten Richtung NOD-Basis. Dort befindet sich ein Tiberiumfeld, das nur durch eine kleine Öffnung zu erreichen ist, stellt einige Panzer in die Öffnung und ihr könnt die meisten Angreifer schnell vernichten. Die verbliebenen Einheiten sollten sich auch um die Artillerie und die SAM-Stellung kümmern. Zieht danach eure Truppen zurück und schickt sie bei dem kleinen Dorf nach Osten. Ihr findet ein weiteres Tiberiumfeld mit einer SAM-Stellung und Artillerie, beides sollte zerstört werden. Sind die verbliebenen SAM-Stellungen im südlichen Teil der Basis ausgeschaltet, könnt ihr euch wieder etwas zurückziehen. Ohne Tiberium können die NOD keinen Nachschub mehr bauen, also erstellt neue Einheiten und überrollt dann die Basis.

Mission 8 (Zwei Varianten)

Missionsziele

1. Repariert alle GDI-Einheiten und -Gebäude.
2. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Gebäude in der Region.

1. Repariert alle GDI-Einheiten und -Gebäude.
Ihr stellt bei dieser Mission fest, daß alle Gebäude und Einheiten nur etwa halbe Energie haben. Beginnt zunächst mit der Reparatur alle Gebäude und befehlt dann den Fahrzeugen die Werkstatt aufzusuchen. Beginnt bei den Fahrzeugen mit dem Tiberiumsammler, damit ihr schnellstmöglich wieder ein Einkommen habt. Danach solltet ihr schlagkräftige Einheiten reparieren, zu diesem Zeitpunkt die mittleren Panzer.

Während die Fahrzeuge repariert werden, müßt ihr die Infanteriebots zum Schutz der Basis aussenden. Auch die reparierten Panzer sollten die Infanteriebot sofort unterstützen. Baut jetzt einige Techniker und laßt die GTFs reparieren. Sind die GTFs wieder bereit füllt sie mit Technikern und positioniert sie dann sicher hinter der Basis. Sind alle Einheiten und Gebäude repariert, könnt ihr anfangen Infanteriebots und Grenadiere zu bauen. Faßt Sie in Fünfergruppen zusammen, bestehend aus drei Grenadieren und zwei Infanteriebots. Die Infanteriebots ziehen das Feuer auf sich und somit können die Grenadiere gefahrlos die Gegner vernichten.

2. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Gebäude in der Region.
Mit den einsatzbereiten Angriffstruppen könnt ihr jetzt die Umgebung mit euren HMMWVs erkunden. Die NOD-Basis ist ganz in der Nähe. Fahrt um sie herum, um alle SAM-Stellungen zu finden und schickt dann die Grenadier/Infanteriebot-Einheiten los, um sie zu zerstören, denn danach könnt ihr auch Lufteinheiten einsetzen. Sammelt eure Truppen vor der Basis, achtet aber darauf, daß ausreichende Truppen zur Verteidigung bei der GDI-Basis bleiben. Zieht dann die GTFs nach und greift mit euren Angriffstruppen an. Sobald die NOD-Truppen beschäftigt sind, bringt ihr die GTFs mit den Technikern in die Basis und beginnt die Gebäude zu übernehmen. Vor allem das Flugfeld und die Hand von NOD sind entscheidend, danach nehmt noch die Tiberium-Raffinerie ein. Sind alle gegnerischen Einheiten und Gebäude vernichtet, ist die Mission erfüllt.

Mission 9 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Errichtet eine GDI-Basis.
2. Zerstört alle NOD-Geschütztürme.
3. Vernichtet alle NOD-Truppen und Gebäude.

1. Errichtet eine GDI-Basis.
Bewegt zunächst die Grenadiere und Raketenwerfer etwas nach Norden, damit ihr das MBF stationieren könnt. Baut dann die Kaserne und ein Kraftwerk und produziert Infanteriebots. Diese Einheiten sollten zum Schutz der Basis eingesetzt werden. Als nächstes braucht ihr wieder eine Tiberium-Raffinerie und eine Waffenfabrik, sowie einen zweiten Tiberium-Sammler. Stehen auch diese Gebäude und arbeiten die Fahrzeuge, könnt ihr zwei Wachttürme bauen und im Westen plazieren.

2. Zerstört alle NOD-Geschütztürme.
Sobald die Basis fertig ist und arbeitet, bekommt ihr neue Truppen. Diese befinden sich in der Mitte der südlichen Insel und sind mit einen Helikopter ausgestattet. Schickt die Einheiten nach Osten und zerstört die Geschütztürme. Bevor ihr die Truppen zurück zu Helikopter bringt, bewegt sie nach Südwesten, denn dort ist eine Kiste mit Geld. Die zwei letzten Geschütztürme liegen den ersten beiden gegenüber. Baut einige Panzer und laßt sie über die Brücke in Richtung Süden fahren. So sollten die beiden Türme kein großes Problem darstellen.

3. Vernichtet alle NOD-Truppen und -Gebäude.
Ohne die Geschütztürme können nun eure Kanonenboote ungehindert zur NOD-Basis vorstoßen und das Feuer eröffnen, leider werden sie dabei durch die neuste NOD-Verteidigungsanlage, dem Obelisk-Wachturm, vernichtet. Ihr müßt also einen Angriff vom Boden aus starten. Dazu braucht ihr eine Einheit von zehn mittleren Panzern und eine von fünf HMMWVs. Legt die Einheiten auf eure C-Tasten und positioniert sie westlich der NOD-Basis. In dieser Richtung kommt ihr zu einer Brücke und solltet sie überqueren, dann geht es weiter nach Süden. Seid ihr über die zweite Brücke, sollten die Panzer in die Basis hineinfahren und dort sofort die Kraftwerke zerstören und damit die Obelisk-Wachtürme abschalten. Die HMMWVs sollten sich währenddessen um die von Osten kommenden Truppen kümmern. Zerstört jetzt noch das Flugfeld und die Hand von NOD, um dann die gesamte Basis zu vernichten und die Mission zu beenden.

Mission 10 (Zwei Varianten)

Missionsziele

1. Errichtet eine GDI-Basis.
2. Nutzt die ORCAs und andere Einheiten, um die Gegend zu erkunden und alle NOD-Truppen zu vernichten.

1. Errichtet eine GDI-Basis
Ihr habt etwas Zeit, um am Anfang eine Basis aufzubauen und könnt mit den vorhandenen Truppen die Gegend etwas erkunden. Baut einen Bauhof, die Kaserne und ein Kraftwerk, dann konzentriert euch auf die Tiberium-Raffinerie. Mit diesen Grundvoraussetzungen könnt ihr anfangen eure Position zu sichern. Errichtet Sandsackwälle etwas vor der Basis, dann könnt ihr dort auch weitere Gebäude errichten. Versucht euch auf diese Weise abzuschotten, denn solange keine eurer Einheiten zu dicht an der Barriere sind, werden die NOD nicht versuchen, sie einzureißen. So gesichert, könnt ihr in Ruhe Truppen und Fahrzeuge produzieren. Sobald ihr eine Waffenfabrik gebaut habt, laßt einige HMMWVs und Panzer herstellen. Benutzt die schnellen HMMWVs, um die Gegend zu erkunden und um weiteres Tiberium zu finden. In der gesicherten Basis und einer wachsenden Armee fehlt jetzt noch das Kommunikationszentrum. Sobald der Radar funktioniert, könnt ihr anfangen, Landeplätze für eure ORCAs zu bauen. Fünf bis sechs Landeplätze mit dazugehörigen ORCAs können nahezu jeden Gegner vernichten.

2. Nutzt die ORCAs und andere Einheiten, um die Gegend zu erkunden und alle NOD-Truppen zu vernichten
Schickt die ORCAs nicht direkt zur Basis, denn dort sind sie durch SAM-Stellungen gefährdet. Laßt sie zunächst die Geschütztürme und die im Gelände verstreuten Einheiten vernichten. Während die ORCAs den Weg räumen, solltet ihr in eurer Basis so viele Panzer wie möglich bauen und zu einer Einheit zusammenfassen. Eine zweite Einheit aus vier HMMWVs ist ebenfalls von Nöten. Schickt jetzt die neuen Einheiten in Richtung der feindlichen Basis und laßt die Panzer die äußere Verteidigung ausschalten. Sobald der Gegner Truppen aussendet, laßt sie mit euren HMMWVs Bekanntschaft machen. Die Obelisk-Wachtürme solltet ihr mit den ORCAs vernichten, bevor sie Schaden anrichten können. Dann können eure Truppen ungehindert den Rest der Basis zerstören.

Mission 11 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Errichtet eine kleine Basis.
2. Tretet mit Delphi in Kontakt.

1. Errichtet eine kleine Basis.
Dieses mal fangt ihr mit einigen Grenadieren und einem MBF an und geratet sofort unter Beschuß. Versucht nicht die Geschütze auszuschalten, sondern bewegt alle Einheit, Grenadiere voraus, nach Osten. Bald trefft ihr auf einen Panzer, den die Grenadiere schnell ausschalten sollten, benutzt den „Verteilen"-Befehl, damit die Truppen nicht überfahren werden. Ist der Panzer zerstört, seid ihr vorerst außer Gefahr. Folgt dem Pfad nach Osten, dann nach Westen und letztlich nach Norden. Etwas weiter im Osten, findet ihr am Fluß einen guten Platz für die Basis. Vernichtet die Raketenwerfer auf der Brücke und baut dann ein Kraftwerk, eine Kaserne und eine Tiberium-Raffinerie. Schickt den Tiberiumsammler über die Brücke zu dem Feld im Süden. Jetzt könnt ihr im Westen Sandsackwälle errichten und

auch im Norden an der Brücke. Danach könnt ihr euch dem Aufbau eurer Armee widmen, achtet aber darauf, daß keine Einheiten dicht am Wall stehen, denn sonst könnten NOD-Einheiten versuchen durchzubrechen. Wird euer Geld knapp, müßt ihr um die Tiberiumfelder im Westen Kämpfen. Ihr könnt auch versuchen den Gegner mit einem Sandsackwall einzusperren, indem ihr den Wall diagonal über die gesamte Karte errichtet.

2. Tretet mit Delphi in Kontakt.
Ist eure Armee fertig, schickt einige Grenadiere und Panzer nach Norden über die Brücke. Von hier aus könnt ihr die Kraftwerke des Gegners vernichten und so die Obelisk-Wachtürme ausschalten. Eure Einheiten werden dann von NOD-Infanterie angegriffen, bewegt die Grenadiere zu den Felsen und sie schalten auch diese Gegner aus. Laßt die Grenadiere und Panzer an dieser Position, denn dann werden sie jedes neu errichtete Kraftwerk vernichten können. Jetzt könnt ihr die Basis mit HMMWVs und Panzern einnehmen. Delphi befindet sich im Osten der Basis und sobald ihr alle SAM-Stellungen vernichtet habt kommt ein Hubschrauber, um Delphi abzuholen und die Mission ist erfüllt.

Mission 12 (Zwei Varianten)

Missionsziele

1. Repariert und verteidigt die GDI-Basis.
2. Findet und zerstört alle SAM-Stellungen.

1. Repariert und verteidigt die GDI-Basis.
Es stehen bei dieser Mission nur wenige Truppen zur Verfügung. Bringt zunächst alle Fahrzeuge zur Basis und beginnt sofort mit der Reparatur der Gebäude. Auch das Geld ist begrenzt, also baut zunächst drei mittlere Panzer und ein HMMWV. Das HMMWV kann jetzt die Gegend erkunden. Sucht nach einem Dorf, denn dort findet ihr eine Kiste mit Geld. Baut mit diesem Geld weitere Panzer. Behaltet aber genug Geld, um Reparaturen bezahlen zu können. Notfalls müßt ihr Gebäude verkaufen, um Geld zu bekommen.

2. Findet und zerstört alle SAM-Stellungen.
Laßt zwei Panzer zum Schutz der Basis zurück und benutzt die anderen, um die SAM-Stellungen zu vernichten. Ihr werdet zwar angegriffen, aber ihr habt nicht die Mittel, andere Einheiten zu bekämpfen. Konzentriert euch nur auf die SAM-Stellungen. Versucht euch von der NOD-Basis fern zu halten, denn sonst bekommt ihr Probleme mit den Obelisk-Wachtürmen. Sind eure Panzer beschädigt, zieht sie zur Basis zurück und repariert sie. Sind die SAM-Stellung im Gelände geschafft, müßt ihr auch die letzte in der Basis vernichten. Um an den Obelisk-Wachtürmen vorbeizukommen, solltet ihr durch die Mauer brechen und eines der Kraftwerke vernichten. Sind alle SAM-Stellung ausgeschaltet, erhaltet ihr die Meldung, daß neue Truppen eingetroffen sind. Bringt alle Einheiten zurück zur Basis und verladet Dr. Moebius in den Transport-Helikopter. Die Mission ist damit erfüllt.

Mission 13 (Zwei Varianten)

Missionsziele

1. Errichtet eine GDI-Basis mit einem erweiterten Kommunikationszentrum.
2. Vernichtet jegliche NOD im Bereich.

1. Errichtet eine GDI-Basis mit einem erweiterten Kommunikationszentrum.
Geschwindigkeit ist bei dieser Mission sehr wichtig, daher solltet ihr sofort zu Beginn das MBF Stationieren, ein Kraftwerk und die Kaserne bauen. Dann braucht ihr mehrere Einheiten die aus je zwei Grenadieren und drei Infanteriebots bestehen sollten. Diese können leicht mit Panzern fertig werden. Erkundet jetzt mit einigen Infanteriebots die Gegend und baut eine Tiberium Raffinerie. Nun ist es an der Zeit die Basis zu sichern, baut Sandsackwälle und schottet damit die Basis und euer Tiberiumfeld ab. Nun könnt ihr eine Waffenfabrik errichten und damit einige Panzer zur Verteidigung der Basis bauen. Ein zweiter Tiberiumsammler wird ebenfalls gebraucht. Der Gegner schickt euch des öfteren Techniker und versucht wichtige Gebäude zu übernehmen, also solltet ihr einige Infanteriebots aufstellen oder euch mit Wachtürmen schützen. Mit der funktionierenden Basis könnt ihr jetzt anfangen, die NOD richtig zu ärgern. Dazu baut ihr einen HMMWV und sucht die NOD-Basis. Habt ihr sie gefunden, errichtet einen Sandsackwall bis zu den Eingängen und verschließt sie mit Betonmauern. Diese Mauern werden fast nie durch NOD-Truppen durchbrochen.

2. Vernichtet jegliche NOD im Bereich.
Sobald die NOD-Einheiten in ihrer Basis gefangen sind, könnt ihr eine zweite Tiberium-Raffinerie errichten und eure Armee aufbauen. Auch das erweiterte Kommunikationszentrum solltet ihr jetzt bauen. Erkundet die NOD-Basis von außen, um die Kraftwerke zu finden. Zerstört alle Kraftwerke die ihr von außen

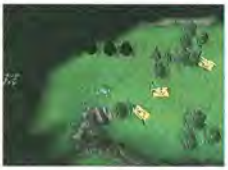
erreichen könnt, um die Obelisk-Wachtürme zu deaktivieren. Nun könnt ihr einen Sandsackwall in der gegnerischen Basis errichten und eure Truppen in der Nähe der NOD-Basis sammeln. Baut einen erweiterten Wachturm und stellt ihn in die Mitte der NOD-Basis, beginnt aber sofort ihn zu reparieren. Verkauft dann die Betonmauer und greift mit euren HMMWVs und Panzern an. Vernichtet alle Verteidigungsanlagen, die verzweifelt versuchen mit eurem Wachturm fertig zu werden. Der Gegner hat kein Geld mehr, da wir ihn ja eingeschlossen hatten und daher wird er schnell seine Gebäude verkaufen und ihr könnt die Basis schnell vernichten.

Mission 14 (Eine Variante)

Missionsziele

1. Greift den NOD-Convoy an und zerstört ihn.
2. Findet alle NOD-Einheit im Bereich.

1. Greift den NOD-Convoy an und zerstört ihn.
Ihr bekommt für diese Mission einige schlagkräftige Einheiten, die sich alle in der südwestlichen Ecke der Karte befinden. Zu Beginn solltet ihr drei Panzer zu einer Einheit zusammenfassen und sie dann nach Osten schicken. Bald kommt ihr an eine Brücke. Auf der anderen Seite befinden sich einige NOD-Artillerie-Einheiten, die ihr zerstören solltet. Jetzt könnt ihr die restlichen Truppen nachziehen und die Brücke überqueren. Weiter im Osten kommt ihr zu einer weiteren Brücke, die Ausgangspunkt für euren Angriff ist. Positioniert eure Artillerie am Nordufer des Flusses, der Mammut-Panzer sollte auf der Brücke aufgestellt werden. Die HMMWV stehen am besten östlich auf der Südseite des Flusses und die Infanterie Einheiten sollten sich im Norden hinter dem Mammut-Panzer aufhalten. Nach kurzer Zeit naht der Convoy. Die Truppen sind nicht leicht auszuschalten, aber wenn ihr euch immer auf einen Gegner konzentriert, sollte es keine Probleme geben. Achtet vor allem darauf, daß kein Flammenpanzer über die Brücke kommt, denn sonst ist es mit den Bodentruppen schnell vorbei.



2. Findet alle NOD-Einheit im Bereich.

Ist der Convoy zerstört, müßt nun das zerklüftete Gelände nach weiteren NOD-Einheiten absuchen. Bewegt dazu alle verbliebenen Truppen als eine Einheit, so habt ihr keine Probleme, jeden Gegner schnell auszuschalten. Habt ihr jedoch schon einige Truppen verloren, dann nutzt den „Verteilen"-Befehl, damit die verbliebenen Einheiten nicht überfahren werden können. Habt ihr die gesamte Karte erkundet und alle NOD-Einheiten zerstört, ist die Mission erfüllt.

im Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ — DER VERSANDSPEZIALIST

Theo Kranz Versand & LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL, SCART-ADAPTER
SOLANGE VORRAT REICHT
194,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	194,-
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
NINTENDO 64 DONKEY KONG PAK (NOV)	299,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIG. (VERSCH. FARBEN)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2 RACING WHEEL	94,95
LENKRAD GAMESTER G64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL	109,95

WWF ATTITUDE 99,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95

Star Wars: Racer 109,95 — World League Soccer 109,95
Spieleberater orig. 24,80
Zelda 64 109,95 — F1 World G.P. 2 89,95

STARCRAFT (OKT) 109,95

BOMBERMAN HERO	89,95
CALIFORNIA SPEED (OKT)	109,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	99,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
FLYING DRAGONS	89,95

Rechtzeitig vorbestellen, da voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

Mario Golf (Okt) 109,95 — Perfect Dark (Okt) 109,95
Castlevania 3D 109,95 — Re-Volt 99,95

F-ZERO X	89,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
GRAND THEFT AUTO (GTA) (NOV)	99,95
HOT WHEELS (OKT)	99,95
JET FORCE GEMINI	109,95

JET FORCE GEMINI 109,95

KNOCK OUT KINGS 2000 (NOV)	99,95
LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	109,95
MARIO PARTY	89,95

SHADOWMAN 109,95

MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	99,95
NBA PRO '99	114,95
THE NEW TETRIS (OKT)	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	94,95
NHL PRO '99	114,95
NUCLEAR STRIKE	109,95
PERFECT DARK	109,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAINBOW SIX (NOV)	99,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT	99,95

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!
RACING SIM. 2 119,95

ROAD RASH (NOV)	114,95
ROADSTERS '99	114,95
RUGRATS - SCHATZSUCHE	109,95
SHADOWMAN	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95

Rayman 2 (Okt) 119,95 — Command & Conquer 109,95
Star Wars: Rog.Squ. 109,95 — World Driver Champ. 119,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	49,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA JAM '99	69,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	69,95
PENNY RACERS	49,95
RAKUGA KIDS	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. inkl. Spieleberater	77,77
TUROK 2 ENGL. inkl. Spieleber.	88,88
WAIALAE C. C. TRUE GOLF	49,95
WIPEOUT 64	109,95

neXt Level 12/98: 90% — inkl. Spieleberater solange Vorrat reicht

Body Harvest 49,95 — Turok 2 77,77 bzw. 88,88
Extreme G 2 79,95 — Int. Superstar S.'98 59,95

PLAYERS CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

STARCRAFT (NOV)	109,95
SUPER SMASH BROS.	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (OKT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
RTL WORLD LEAGUE SOCCER	109,95
WORMS (NOV)	109,95
WWF ATTITUDE	99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80

FAX 0931/571602 — HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

SPACE BEAMER

Strahlung absolut ungefährlich dank spezieller Infrarot-Technik

Space Team Set	~~99,95~~ 69,95
Super Robo	~~69,95~~ 54,95
Super Laser	~~69,95~~ 54,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

POKéMON

ROTE EDITION 64,95 — BLAUE EDITION 64,95
SPIELEBERATER 24,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 9313545288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
VERSCHIEDENE FARBEN	
GAMEBOY POCKET CAMERA	99,-
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT)	34,95
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
BIENE MAJA CASE GBC	19,95
10 PIN BOWLING	64,95
A BUG'S LIFE	59,95
ALICE IN WONDERLAND(DEZ)	64,95
ALL STAR TENNIS '99	64,95
ANTZ	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
ASTEROIDS	64,95
BEAUTY AND THE BEAST(DEZ)	64,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING	59,95
BOMBERMAN QUEST	59,95
BUBBLE BOBBLE (OKT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	64,95
CAESAR'S PALACE 2	59,95
CAPCOM GENERATIONS	59,95
CARMAGEDDON (DT)	59,95
CATWOMAN (OKT)	64,95
CHASE HQ	59,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
CRAZY BIKERS (M.M.2)	64,95
DEJA VU I+II (OKT)	64,95
DIE MAUS	59,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT)	54,95
EVEL KNIEVEL (OKT)	65,-%
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
F-15 STRIKE EAGLE (OKT)	64,95
FIFA 2000 (NOV)	64,95
GAME & WATCH GALL.3(DEZ)	44,95
GRAND THEFT AUTO (OKT)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	64,95
INT. TRACK & FIELD (NOV)	64,95
JANOSCH (DEZ)	59,95
KLAX	64,95
LIVE WIRE	59,95
LOONEY TUNS (OKT)	59,95
MADDEN NFL 2000	64,95
MARIO GOLF (OKT)	64,95
MICRO MACHINES 1+2(OKT)	59,95
MISSILE COMMAND (OKT)	54,95
MISSION IMPOSSIBLE (NOV)	64,95
NBA PRO '99	64,95
NHL 2000	64,95
NHL PRO '99	64,95
PAPERBOY	64,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAINBOW SIX (NOV)	64,95
RESIDENT EVIL (OKT)	59,95
RONALDO V. FOOTBALL (NOV)	59,95
SCHLÜMPFE 3(Alptraumland)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SILICON VALLEY	54,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
STREETFIGHTER ALPHA	59,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TABALUGA	64,95
TITUS JR.	64,95
TOCA TOURING CAR CS (OKT)	64,95
TOM & JERRY (OKT)	54,95
TOP GEAR RALLY(RumbleFkt.)	74,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WORLD RALLY (OKT)	64,95
WORMS (NOV)	59,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES (NOV)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELLANNAHME 9.00-20.00 UHR, SA. 10.00-16.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 3545222

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) oder Kreditkarten (nur Visa oder Eurocard): DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Mission 15 (Drei Varianten)

Missionsziele

1. Baut und sichert eine GDI-Basis.
2. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Basen.
3. Zerstört den Tempel von NOD.

1. Baut und sichert eine GDI-Basis.
Bei dieser Mission fangt ihr nur mit dem MBF und einem mittleren Panzer an. Sofort werdet ihr von einen Flammen-Panzer angegriffen, fahrt daher das MBF um den Panzer herum, so ist es relativ sicher bis der Flammen-Panzer zerstört ist. Jetzt braucht ihr einen guten Platz für eure

Basis. Ein guter Platz bietet neben ausreichenden Tiberiumfeldern auch natürliche Deckung, wie Felsen. Habt ihr einen guten Platz gefunden, stationiert das MBF und errichtet dann ein Kraftwerk. Als nächstes braucht ihr die Kasernen und könnt dann wie gewohnt gemischte Einheiten mit Grenadieren und Infanteriebots aufstellen. Nun könnt ihr die Basis mit Sandsackwällen sichern, bevor ihr eine Tiberium-Raffinerie errichtet. Baut den Wall weg von der Basis und verschließt Zwischenräume in der natürlichen Deckung. Sichert

auch euer Tiberiumfeld und baut dann eure Raffinerie. Das nächste Gebäude sollte die Waffenfabrik sein. Baut damit einige mittlere Panzer und einen zweiten Tiberiumsammler. Bei dieser Mission ist die Kenntnis der Karte ein entscheidender Faktor, also baut einige HMMWVs, um das Gelände zu erkunden. Verkauft einen Teil eures Sandsackwalls, um die HMMWVs durchzuschicken und verschließt den Wall danach wieder. Seht diese Fahrzeuge als Scouts und damit entbehrlich an. Versucht in erster Linie den Eingang der ersten NOD-Basis zu finden, aber auch einige Tiberiumfelder können im

späteren Verlauf wichtig werden, also haltet danach Ausschau. Findet ihr die NOD-Basis, dann laßt ein HMMWV mitten hineinfahren, dabei wird es zwar zerstört, aber ihr bekommt wichtige Informationen über die Basis. Jetzt könnt ihr wieder einen Sandsackwall zum entdeckten Eingang der NOD-Basis bauen und ihn mit einer Betonmauer versiegeln. Schickt nun weitere HMMWVs los um die gesamte Karte abzusuchen. Ist der

Bereich sicher, könnt ihr den Sandsackwall abreißen, um eure Basis ausweiten. Die Ausweitung der Basis ist entscheidend in dieser Mission, denn die NOD hat jetzt Zugriff auf Nuklearraketen und kann damit weite Landstrecher vernichten. Baut zunächst eine Werkstatt und repariert alle beschädigten Einheiten. Euch fehlt jetzt nur noch das Kommunikationszentrum, damit ihr ein Radarbild erhaltet und erweiterte Wachtürme bauen könnt. Auch das erweiterte Kommunikationszentrum ist wichtig, denn damit bekommt ihr Zugriff auf den Ionenwerfer. Eine zweite Tiberium-Raffinerie zu errichten, ist zusätzlich empfehlenswert.

2. Zerstört alle NOD-Einheiten und -Basen.
Mit der gesicherten Basis ist es Zeit für die Offensive. Ihr könnt wieder Sandsackwälle ins Innere der NOD-Basis bauen. Um die gesamte Basis einzusehen, baut einfach ein billiges Gebäude (z.B. ein Tiberiumsilo) in der Basis. Überlegt euch vor einem Angriff, welche Gebäude ihr gerne übernehmen wollt, Flugfelder bieten sich an, denn dann könnt ihr Flammenpanzer bauen. Schottet diese Gebäude mit Sandsackwällen ab und sorgt für einige Techniker. Um in die Basis zu gelangen, solltet ihr zunächst die Kraftwerke mit dem Ionenwerfer und der Artillerie ausschalten und damit die Obelisk-Wachtürme unbrauchbar sind. Bei eurem Angriff solltet ihr euch dann aber trotzdem erst auf die Obelisken konzentrieren. Habt ihr diese Basis erfolgreich vernichtet, stellt ihr bald fest, daß dies nur

eine von mehreren Basen war. Verfahrt mit den Verbliebenen wie mit der Ersten.

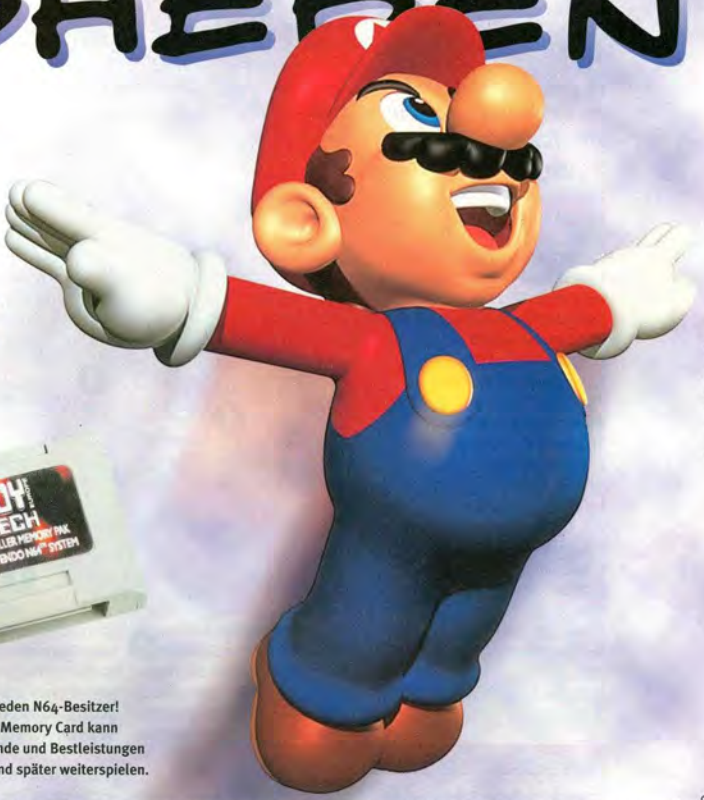
3. Zerstört den Tempel von NOD.
Der letzte Teil der Mission ist die Zerstörung des Tempel von NOD. Er befindet sich hinter der letzten NOD-Basis und wenn ihr zuvor alle Kraftwerke zerstört habt, ist

er fast unbewacht. Gibt es noch Kraftwerke, wird der Tempel durch einen Obelisk-Wachturm geschützt. Setzt dann am besten den Ionenwerfer und eure ORCAs ein, um eure Bodentruppen zu schützen. Anschließend könnt ihr den Tempel zerstören. Um die Mission endgültig zu beenden, müssen alle NOD-Truppen und Gebäude zerstört sein.

In der nächsten Ausgabe findet ihr die Komplettlösung aller NOD-Missionen.

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!



Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ◯ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ◯ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ◯ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ◯ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

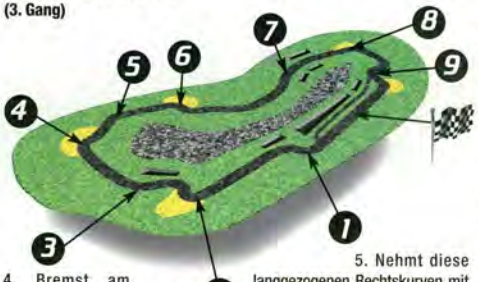
Komplettlösung

F-1 WORLD GRAND PRIX II

In diesem Spiel tretet ihr gegen die großen Stars des Formel-1-Zirkus an. Trainiert euer fahrerisches Können im Zeitfahren, bis ihr gut genug für die Pole Position seid. Diese ausführliche Hilfe gibt euch wertvolle Tips und Hinweise, damit auch ihr einmal ganz oben auf dem Siegerpodest steht.

Australien: Albert-Park – 5302 Meter

1. Fahrt auf der rechten Straßenseite die Startgerade entlang und schaltet die Gänge hoch. Geht vom Gas und fangt behutsam mit dem Bremsen an, sobald ihr unter der Brücke hindurch fahrt.
Kurveneinfahrt: 95 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 135 Km/h (3. Gang)
2. Mit Vollgas geht es die Gerade entlang, bevor ihr euch der scharfen Haarnadelkurve nähert. Tretet am 100-Meter Schild auf die Bremsen und durchquert die Kurve. Um nicht von der Strecke abzukommen, solltet ihr beim Herausfahren aus der Kurve erneut ein wenig auf die Bremsen tippen.
Kurveneinfahrt: 80 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 90 Km/h (2. Gang)
3. Geht früh auf die Bremsen, wenn ihr euch dieser Kurve nähert, und bleibt auf der Ideallinie.
Kurveneinfahrt: 180 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt: 200 Km/h (3. Gang)



4. Bremst am Warnschild für die 90-Grad Kurve stark ab, nehmt den Fuß vom Gas und schaltet am Scheitelpunkt in den zweiten Gang zurück.
Kurveneinfahrt: 100 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)
5. Nehmt diese langgezogenen Rechtskurven mit voller Geschwindigkeit.
6. Da ihr euch nun einer der schärfsten Kurven der Strecke nähert, müßt ihr rechtzeitig abbremsen. Sobald ihr euch auf gleicher Höhe mit dem weißen Warnschild befindet, habt ihr den Bremspunkt erreicht.
Kurveneinfahrt: 55 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 90 Km/h (2. Gang)
7. Bremst ab, sobald ihr das Schikanenschild passiert habt, und schaltet dann zurück in den zweiten Gang. Beginnt am Kurvenausgang wieder mit dem Beschleunigen.
8. Geht früh auf die Bremsen und gleicht mit Gas und Bremse aus, so daß ihr die Kurve auf der Ideallinie durchfahren könnt. Wechselt dafür in den dritten Gang.
9. Bremst für die scharfe Rechtskurve früh ab und schaltet herunter bis in den ersten Gang.

Brasilien: Interlagos – 4292 Meter

1. Am 100-Meter Schild solltet ihr für die erste Linkskurve stark abbremsen und runter in den niedrigsten Gang schalten. Fahrt vorsichtig in die Kurve hinein, da sie im Verlauf immer enger wird.
2. Bremst am Warnschild für die Linkskurve ab und haltet die Bremsen gedrückt, während ihr die Kurve im zweiten Gang durchfahrt.
Kurveneinfahrt: 130 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 160 Km/h (2. Gang)

3. Die nächste Kurve könnt ihr mit Vollgas im höchsten Gang nehmen. Achtet nur auf die Ideallinie und drückt das Gaspedal ganz durch.
4. Da die nächste Kurve eng und kaum einsehbar ist, solltet ihr sehr vorsichtig fahren. Nähert euch auf der linken Straßenseite und betätigt am weißen Warnschild die Bremsen.
Kurveneinfahrt: 140 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 150 Km/h (2. Gang)

5. Die langgezogene Rechtskurve sollte euch keine Probleme bereiten.
6. Geht auf die Bremsen, sobald ihr in die Kurve hineinfahrt. Dadurch vermeidet ihr Zeitverluste durch eventuelles Wegrutschen.
7. Jetzt nähert ihr euch der zweifellos schwierigsten Kurve der Strecke. Fahrt auf der rechten Seite auf die Kurve zu, bremst früh ab und versucht, die Ideallinie zu finden. Schaltet dabei in den ersten Gang zurück, um nicht aus der Kurve herauszufliegen.
Kurveneinfahrt: 65 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 100 Km/h (1. Gang)
8. Diese Kurve ist recht einfach. Bremst an der Kurveneinfahrt ab und fahrt Ideallinie.

Argentinien: Buenos Aires – 4259 Meter

1. Fahrt mit Vollgas die erste Gerade entlang und beginnt mit dem Bremsen, sobald ihr das Warnschild für die Haarnadelkurve auf der linken Seite passiert habt. Haltet die Bremsen gedrückt und schaltet hinunter bis in den ersten Gang. Tippt auf die Bremsen, während ihr die Rechtskurve durchfahrt.

2. Bremst auf Höhe des weißen Schildes ab, wenn ihr euch der nächsten Kurve nähert, und bleibt auf der Ideallinie.

Kurveneinfahrt:
120 Km/h (2.Gang)

3. Fahrt mit voller Geschwindigkeit auf die rechte Haarnadelkurve zu, bevor ihr die Bremsen betätigt und herunter bis in den ersten Gang schaltet. Beschleunigt anschließend aus der Kurve heraus.

Kurveneinfahrt:
110 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 95 Km/h (1. Gang)

4. Nach der leichten Rechtskurve habt ihr es mit einer weiteren Haarnadelkurve zu tun. Bremst stark ab, sobald ihr unter dem blauen Banner hindurchfahrt. Wechselt kurz vor dem Kurvenausgang in den ersten Gang.

5. Nach der Schikane solltet ihr für die nächste Linkskurve etwas abbremsen.
6. Für diese schwierige Schikane müßt ihr möglichst früh bremsen. Durchfahrt sie vorsichtig und gebt dann wieder Gas, bevor ihr für die nächste Kurve erneut vom Gaspedal geht.
7. Benutzt das weiße Schild auf der linken Seite als Markierung und beginnt auf halbem Weg zwischen der Marke und dem Kurvenbeginn mit dem Bremsen. Haltet die Bremsen gedrückt und schaltet herunter bis in den ersten Gang.

San Marino: Imola – 4390 Meter

1. Bremst für die nächste Schikane ab, sobald ihr das Warnschild auf der linken Seite passiert habt, und wechselt in den zweiten Gang.
2. Die leichte Linkskurve dürfte kein Problem für euch sein. Anschließend gelangt ihr an eine Schikane, die der vorigen sehr ähnelt.

3. Benutzt das Schild auf der rechten Seite als Bremspunkt, schaltet die Gänge herunter und lenkt in die Kurve ein.

Kurveneinfahrt:
90 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 150 Km/h (2. Gang)

4. Die nächste Linkskurve kann im zweiten Gang durchfahren werden. Bremst ab und haltet die Bremsen bis in die folgende Rechtskurve hinein gedrückt.
5. Da euch der Hügel die Sicht auf die nächste Schikane versperrt, solltet ihr an dieser Stelle vorsichtig sein. Beginnt mit dem Bremsen, sobald ihr das weiße Warnschild auf der rechten Seite passiert habt, löst die Bremsen auf halbem Weg zum Banner wieder, und schaltet dann in den dritten Gang herunter. Lenkt dabei stark nach rechts ein.
6. Bremst genau zwischen dem Warnschild und der Kurve ab und gebt nach dem Scheitelpunkt der Kurve wieder Gas.

Kurveneinfahrt:
90 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 150 Km/h (2. Gang)

7. An dieser Stelle solltet ihr die richtige Geschwindigkeit erreicht haben und müßt nur einmal kurz die Bremsen antippen, um die Ideallinie zu halten.
8. Die letzte Schikane ist recht schwierig. Bremst bis in die Kurve hinein, sobald ihr die Boxeneinfahrt erkennen könnt, und beschleunigt im zweiten Teil aus der Schikane heraus in Richtung Start/Ziel.

Spanien: Barcelona – 4728 Meter

1. Am Ende der langen Startgeraden kommt ihr zu der ersten Rechtskurve dieser Strecke, der ihr euch am besten von der linken Straßenseite aus nähert. Beginnt am Ende der Zuschauertribünen auf der linken Seite mit dem Bremsen.

Kurveneinfahrt:
90 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt:
120 Km/h (2. Gang)

2. Bremst nach der leichten, langgezogenen Rechtskurve auf Höhe des Warnschildes ab, bevor ihr in die Haarnadelkurve hineinfahrt, und wechselt in den zweiten Gang.

3. Geht nach der letzten Kurve vom Gas, sobald ihr das Warnschild passiert habt. Schaltet bis in den ersten Gang herunter, um die Kurve möglichst gut zu nehmen.

4. Die schnelle Linkskurve könnt ihr mit Vollgas durchfahren, bevor ihr am Warnschild vom Gas geht. Bremst auf halbem Weg zwischen Schild und Kurve ab und schaltet dann in den zweiten Gang zurück. Tippt kurz auf die Bremsen, während ihr die Kurve durchquert.

5. Achtet auf das Warnschild auf der linken Seite, wenn ihr euch dieser Haarnadelkurve nähert. Geht auf die Bremsen und schaltet die Gänge runter.

Kurveneinfahrt:
120 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
155 Km/h (2. Gang)

6. Die nächste Haarnadelkurve könnt ihr mit höherer Geschwindigkeit nehmen als die vorige. Betätigt kurz die Bremsen, wenn ihr in sie hineinfahrt und beschleunigt ab der zweiten Hälfte der Kurve wieder aus ihr heraus.

Kurveneinfahrt:
135 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
160 Km/h (1. Gang)

7. Diese leichte Kurve kann mit Vollgas durchfahren werden. Haltet eure Ideallinie und das Gaspedal durchgedrückt.

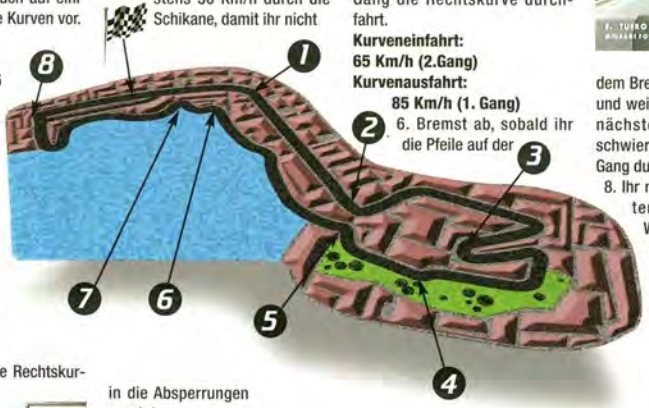
Monaco: Monte Carlo – 3367 Meter

1. Hier habt ihr es mit einer der schwierigsten Strecken der Formel 1 zu tun, die eure volle Konzentration erfordert. Nehmt die erste Rechtskurve im niedrigsten Gang und bereitet euch auf einige weitere langsame Kurven vor.

Kurveneinfahrt:
45 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 85 Km/h (1. Gang)

2. Die Schikane sollte euch vor keine allzu großen Probleme stellen. Nähert euch danach der ausholenden Linkskurve und benutzt Gas und Bremsen, um die ideale Rennlinie zu halten.

3. Nehmt die scharfe Rechtskurve im zweiten Gang, bevor ihr auf halbem Weg zwischen Banner und Warnschild auf die Bremsen tretet. Schaltet in den ersten Gang zurück und fahrt mit höchstens 30 Km/h durch die Schikane, damit ihr nicht in die Absperrungen geratet.



4. Im Tunnel könnt ihr Vollgas geben und hinauf bis in den höchsten Gang schalten. Fahrt möglichst nah an der rechten Wand entlang. aber vermeidet unbedingt jegliche Berührung.

5. Geht auf Höhe der linken Zuschauertribünen vom Gas und steigt dann auf die Bremsen. Schneidet die Randsteine auf der linken Seite, bevor ihr im ersten Gang die Rechtskurve durchfahrt.

Kurveneinfahrt:
65 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
85 Km/h (1. Gang)

6. Bremst ab, sobald ihr die Pfeile auf der Straße sehen könnt, und schaltet für die nächste Kurve runter in den ersten Gang.

7. Nehmt die folgende Schikane im zweiten Gang und beginnt mit dem Bremsen, wenn ihr die roten und weißen Randsteine seht. Die nächste Schikane ist etwas schwieriger und muß im ersten Gang durchfahren werden.

8. Ihr nähert euch nun der letzten Kurve der Strecke. Wenn ihr abbremst während ihr unter dem Banner hindurchfahrt, bleibt euch sogar noch genügend Zeit, um, falls nötig, in die Boxeneinfahrt abzubiegen.

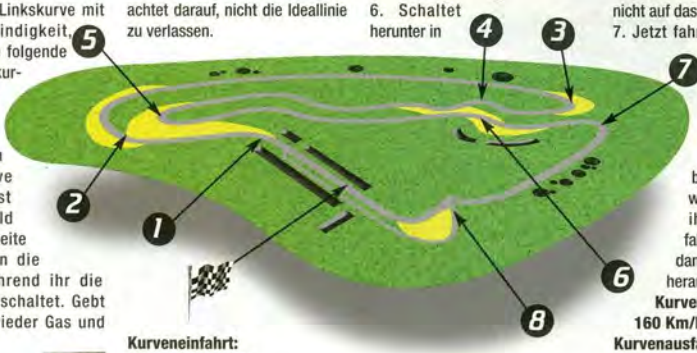
Kanada: Montreal – 4421 Meter

1. Diese Linkskurve ist recht einfach. Nehmt sie im zweiten Gang und bereitet euch danach auf die folgende langsamere Rechtskurve vor. Korrigiert eure Geschwindigkeit mit Gas und Bremsen nach, um die Kurve ideal zu durchfahren.
2. Steigt auf die Bremsen und schaltet die Gänge herunter, sobald ihr auf halbem Weg zwischen Schikane und dem Warnschild seid.
Kurveneinfahrt: 70 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)
3. Hier könnt ihr das Gaspedal voll durchtreten und die Kurve im höchsten Gang nehmen.
4. Bremst ab, sobald ihr die roten und weißen Randsteine auf der linken Seite seht. Fahrt auf der Ideallinie durch die Kurve hindurch, bevor ihr euch der nächsten Rechtskurve nähert.
5. Haltet die Geschwindigkeit konstant, während ihr die leichte Rechtskurve durchquert. Benutzt anschließend die Reklame an der Brücke als Markierung für die folgende Rechts-Links-Schikane und bremst ab, sobald ihr sie erreicht.
Kurveneinfahrt: 90 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)

6. Fahrt die Gerade im höchsten Gang entlang und bereitet euch auf die schwierige Haarnadelkurve vor. Da es diesmal keinen markanten Bremspunkt gibt, müßt ihr selbst abschätzen, wann ihr mit dem Bremsen beginnt.
Kurveneinfahrt: 55 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 75 Km/h (1. Gang)
7. Durchquert den leichten Knick mit Topspeed und haltet dabei die Ideallinie.
8. Betätigt die Bremsen, wenn ihr auf dem Weg zu der Links-Rechts-Schikane unter der letzten Brücke hindurch fahrt. Schaltet zurück in den ersten Gang und beginnt ab dem Scheitelpunkt der Kurve mit dem Herausbeschleunigen.

Frankreich: Magny Cours – 4250 Meter

1. Nähert euch der Kurve auf der Ideallinie, schaltet einen Gang zurück und beschleunigt dann aus der Kurve wieder heraus.
Kurveneinfahrt: 245 Km/h (4.Gang)
Kurvenausfahrt: 260 Km/h (4. Gang)
2. Nehmt diese Linkskurve mit voller Geschwindigkeit, bevor ihr für die folgende weite Haarnadelkurve vom Gas geht.
3. Fahrt auf der Geraden entlang, bis ihr euch der engen Kurve nähert. Bremst beim Warnschild auf der linken Seite ab und lenkt in die Kurve ein, während ihr die Gänge herunterschaltet. Gebt anschließend wieder Gas und achtet darauf, nicht die Ideallinie zu verlassen.



Kurveneinfahrt: 60 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 30 Km/h (2. Gang)
4. Geht früh auf die Bremsen und fahrt im Leerlauf in die Schikane hinein. Wechselt in den ersten Gang, bevor ihr wieder herausbeschleunigt.

5. Bremst erneut früh ab und schaltet die Gänge herunter. Gebt am Ende der Haarnadelkurve wieder Vollgas.
Kurveneinfahrt: 145 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)
6. Schaltet herunter in den zweiten Gang und geht vom Gas, sobald ihr euch der Rechts-Links Schikane nähert. Beschleunigt zwischen den Kurven etwas, bevor ihr für die Linkskurve erneut vom Gas gehen müßt, um nicht auf das Gras zu rutschen.

7. Jetzt fahrt ihr auf die letzte Haarnadelkurve der Strecke zu. Sobald ihr die Randsteine auf der linken Seite seht, wird es Zeit abzubremsen. Gebt ein wenig Gas, während ihr durch die Kurve fahrt, und beschleunigt dann wieder voll aus ihr heraus.
Kurveneinfahrt: 160 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 135 Km/h (1. Gang)
8. Tretet auf die Bremsen, sobald ihr an dem weißen Warnschild auf der linken Seite vorbei fahrt, und schaltet die Gänge herunter. Durchfahrt dann die S-Kurve, die euch auf die Zielgerade führt.

Großbritannien: Silverstone – 5140 Meter

1. Geht auf Höhe des Warnschildes auf der linken Seite auf die Bremsen und schaltet die Gänge herunter. Gebt dann wieder Gas, sobald ihr die Kurve verlaßt.

Kurveneinfahrt:
190 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt:
220 Km/h (3. Gang)

2. Nehmt die Schikane mit angemessener Geschwindigkeit und bereitet euch auf eine engere zweite Schikane vor. Tretet auf die Bremsen, sobald ihr in die erste Kurve hineinfahrt und wechselt dann in den dritten Gang. Tippt auf das Bremspedal, wenn ihr aus der Kurve herausfahrt, um nicht die Ideallinie zu verlieren.

3. Fahrt mit Vollgas auf der langen Geraden, bevor ihr für die mittlere Rechtskurve auf die Bremsen geht. Schaltet in den dritten Gang und drückt das Gaspedal dabei ganz durch.

4. Bremst am Warnschild auf der rechten Seite stark ab und schaltet die Gänge runter, während ihr in die scharfe Rechtskurve einbiegt. Schaltet anschließend wieder hoch, wenn ihr die weite Rechtskurve durchfahrt.

5. Kurz bevor ihr die Schikane erreicht, könnt ihr auf der linken Seite eine Straße erkennen. Bremst ab, wenn ihr auf gleicher Höhe seid und schaltet herunter bis in den ersten Gang. Nachdem ihr die erste Kurve durchfahren habt, könnt ihr in der zweiten wieder beschleunigen und die Gänge hoch schalten.

6. Nehmt diese leichte Kurve mit Vollgas, bevor ihr auf die Bremsen steigt, sobald ihr euch der Linkskurve nähert.

7. Tippt nur kurz auf das Bremspedal, während ihr diese Linkskurve durchfahrt, und wechselt in den zweiten Gang.

8. In der letzten Haarnadelkurve könnt ihr den Fuß ganz auf dem Gaspedal lassen. Paßt eure Geschwindigkeit soweit an, daß ihr den Wagen auf der Ideallinie haltet.

Kurveneinfahrt: 155 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
120 Km/h (2. Gang)

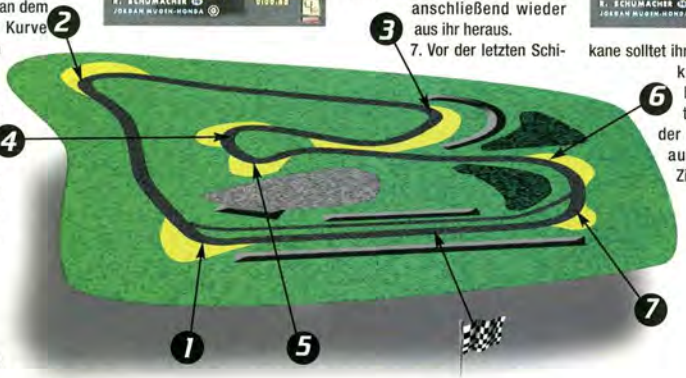
Österreich: A1-Ring – 5140 Meter

1. Gebt auf der Start- und Zielgeraden Vollgas und bremst ab, sobald ihr das Warnschild passiert habt. Schaltet in den zweiten Gang zurück und gebt am Kurvenausgang wieder Gas.

2. Bremst wiederum an dem Warnschild vor der Kurve ab und biegt im ersten Gang in die Kurve hinein.

3. Das Hinweisschild dient euch erneut als Bremspunkt. Durchfahrt die Kurve, nachdem ihr die erforderliche Geschwindigkeit erreicht habt.

Kurveneinfahrt:
120 Km/h
(2.Gang)
Kurvenausfahrt:
130 Km/h (2. Gang)



nötig eure Geschwindigkeit, um auf der Ideallinie zu bleiben.

6. Bremst auf Höhe des Warnschildes für einen kurzen Moment ab, lenkt dann in die Kurve hinein und beschleunigt anschließend wieder aus ihr heraus.

7. Vor der letzten Schikane solltet ihr die Geschwindigkeit reduzieren, bevor ihr im zweiten Abschnitt wieder beschleunigt und auf die Start- und Zielgerade fahrt.

4. In dieser mittleren Linkskurve müßt ihr etwas abbremsen, bevor ihr am Kurvenausgang wieder beschleunigt.

5. Geht vom Gas und schaltet die Gänge herunter, wenn ihr euch der Kurve nähert. Korrigiert falls

Deutschland: Hockenheim – 6823 Meter

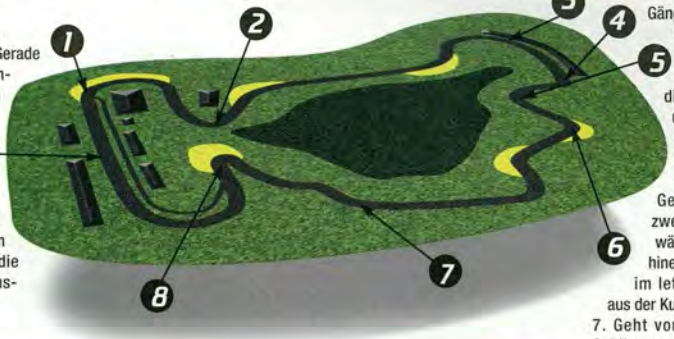
1. Die erste Kurve dieser Strecke ist eine mittlere Rechtskurve, die ihr von der linken Straßenseite aus anfahren solltet. Betätigt die Bremsen, während ihr die Kurve durchfahrt.
Kurveneinfahrt: 170 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt: 135 Km/h (2. Gang)
2. Fahrt die Gerade entlang, macht euch bereit für die Rechts-Links-Schikane und bremst am 100-Meter Schild ab. Löst die Bremsen dann wieder und biegt in die Kurve hinein, während ihr die Gänge herunterschaltet. Beschleunigt am Ende der Kurve aus ihr heraus.
Kurveneinfahrt: 80 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)

3. Geht auf halbem Weg zwischen 100-Meter Schild und dem Warnschild auf die Bremsen und löst sie wieder, sobald ihr in die Kurve hineinfahrt. Schaltet dabei die Gänge runter.

4. Bleibt auf der Ideallinie und drückt das Gaspedal durch, während ihr diese leichte Linkskurve nehmt.
Kurveneinfahrt: 180 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt: 160 Km/h (2. Gang)
5. Ihr kommt nun an die dritte Schikane dieser Strecke. Bremst auf Höhe des Warnschildes auf der rechten Straßenseite ab und wechselt in den zweiten Gang. Geht für die Rechtskurve vom Gas und schaltet zurück in den ersten Gang, bevor ihr aus der Kurve heraus beschleunigt.
6. Nehmt die Gerade mit Vollgas und betätigt die Bremsen viermal, sobald ihr das Warnschild passiert habt. Fahrt dann im zweiten Gang in die Kurve hinein.
7. Wechselt für diese Kurve ebenfalls in den zweiten Gang und haltet die Geschwindigkeit, bevor ihr am Ende wieder beschleunigt.
8. Geht vom Gas, wenn ihr euch der nächsten Rechtskurve nähert, schaltet die Gänge herunter und fahrt mit konstanter Geschwindigkeit durch die Kurve hindurch. Nehmt die folgende Rechtskurve im dritten Gang.
Kurveneinfahrt: 140 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt: 150 Km/h (3. Gang)

Ungarn: Hungaroring – 3972 Meter

1. Geht vom Gas und lenkt in die Kurve ein, während ihr durch die Gänge schaltet. Wechselt am Scheitelpunkt in den zweiten Gang und haltet die Geschwindigkeit.
Kurveneinfahrt: 140 Km/h (3.Gang)
Kurvenausfahrt: 130 Km/h (3. Gang)
2. Nachdem ihr die Gerade mit voller Geschwindigkeit gefahren seid, solltet ihr vom Gas gehen, wenn ihr euch der nächsten Kurve nähert. Benutzt den zweiten Gang, um die Geschwindigkeit auszubalancieren.
Kurveneinfahrt: 80 Km/h (1.Gang)



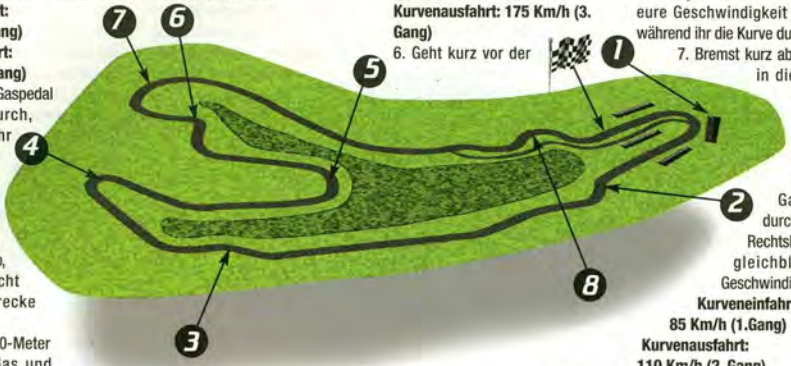
Kurvenausfahrt: 165 Km/h (3. Gang)
4. Diese Schikane ist recht schwierig zu fahren, so daß ihr stark abbremsen und in den ersten Gang herunterschalten müßt. Beschleunigt in der linken Kurve wieder und schaltet die Gänge rauf.

5. Wechselt in den zweiten Gang, sobald ihr euch dieser Kurve nähert, und gebt anschließend wieder Gas.
6. Haltet die Geschwindigkeit im zweiten Gang konstant, während ihr in die Kurve hineinfahrt. Beschleunigt im letzten Drittel wieder aus der Kurve heraus.
7. Geht vor der Rechts-Links Schikane vom Gas und bremst ab. Schaltet erst in den zweiten Gang zurück und dann wieder in den dritten hoch, wenn ihr die Schikane verlaßt.
8. Nehmt diese scharfe Rechtskurve im zweiten Gang, geht vom Gaspedal und fahrt in die Kurve hinein.

Kurvenausfahrt: 120 Km/h (2. Gang)
3. Bremst vor der Kurve für einen kurzen Moment ab und haltet die Ideallinie im zweiten Gang.
Kurveneinfahrt: 130 Km/h (2.Gang)

Belgien: Spa Francorchamps – 6968 Meter

1. Nach der Startgeraden solltet ihr euch auf eine der engsten Haarnadelkurven des Spiels vorbereiten.
Kurveneinfahrt:
60 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt:
90 Km/h (1. Gang)
2. Drückt das Gaspedal ganz durch, während ihr diese leichte Linkskurve nehmt. Bremst am Ende der Rechtskurve ab, damit ihr nicht von der Strecke abkommt.
3. Geht am 100-Meter Schild vom Gas und fahrt in die Kurve hinein. Tippt kurz auf die Bremsen und schaltet eingangs der Schikane in den zweiten Gang.
4. Bremst auf Höhe des Warnschildes auf der linken Seite ab und fahrt im ersten Gang in die scharfe Rechtskurve hinein. Schaltet dann einen Gang hoch.
Kurveneinfahrt:
100 Km/h (2.Gang)



Kurvenausfahrt:
120 Km/h (2. Gang)
5. Nehmt an der Linkskurve das Gas zurück, geht auf die Bremsen und schaltet die Gänge herunter, bevor ihr wieder aus der Kurve heraus beschleunigt.
Kurveneinfahrt: 150 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 175 Km/h (3. Gang)
6. Geht kurz vor der Schikane vom Gas, betätigt die Bremsen und fahrt dann im zweiten Gang in die Kurve hinein. Haltet eure Geschwindigkeit konstant, während ihr die Kurve durchfahrt.
7. Bremst kurz ab, bevor ihr in die Rechtskurve einbiegt, wechselt in den zweiten Gang und durchquert die Rechtskurven mit gleichbleibender Geschwindigkeit.
Kurveneinfahrt:
85 Km/h (1.Gang)
Kurvenausfahrt:
110 Km/h (2. Gang)
8. Kurz bevor ihr das Warnschild auf der rechten Seite erreicht, solltet ihr abbremsen und herunter bis in den niedrigsten Gang schalten. Gebt am Kurvenausgang wieder Gas und fahrt die Gerade entlang, bevor ihr die kleine Schikane im dritten Gang nehmt.

Italien: Monza – 5770 Meter

1. Nachdem ihr die Gerade mit Vollgas gefahren seid, müßt ihr kurz vor der Schikane in den ersten Gang herunte schalten.
2. Durchfahrt diesen Abschnitt mit Topspeed.
3. Geht auf halbem Weg zwischen dem 100-Meter Schild und dem Warnschild vom Gas und wechselt für die Schikane in den ersten Gang.
Kurveneinfahrt:
120 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt: 70 Km/h (1. Gang)
4. Tretet auf die Bremsen, sobald ihr das Warnschild auf der rechten Seite passiert habt. Schaltet in den zweiten Gang und balanciert eure Geschwindigkeit aus, während ihr die Kurve durchfahrt.
Kurveneinfahrt:
140 Km/h (2.Gang)

Kurvenausfahrt:
160 Km/h (2. Gang)
5. Wechselt für diese Kurve in den zweiten Gang und bremst ab, sobald ihr die Kurve erreicht habt.
Kurveneinfahrt:
150 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
110 Km/h (2. Gang)

hochschaltet. Steigt zu Beginn der Linkskurve noch einmal auf die Bremsen.
7. Nehmt den Fuß vom Gas, sobald ihr das Warnschild auf der rechten Straßenseite erreicht, bremst dann ab und wechselt in den zweiten Gang. Am Kurvenausgang könnt ihr dann wieder Gas geben.
Kurveneinfahrt:
140 Km/h (2.Gang)
Kurvenausfahrt:
200 Km/h (3. Gang)
6. Bremst am Warnschild auf der rechten Seite ab und wählt den ersten Gang, bevor ihr in der Rechtskurve wieder beschleunigt und einen Gang

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

JETZT FÜR NINTENDO™ 64!

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEUERUNG
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT

Racing2
SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTLICH FÜR

NINTENDO64

PlayStation

CD-ROM
WINDOWS 95

Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 17 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON.
AUF RACING SIMULATION2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:

Castrol · FRANCE-1 INTERRACE · BBS · BIC · BRIDGESTONE · Schweppes · DUGENA

©1998 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Nintendo 64 and ■ are registered trademarks of Nintendo Co. ® and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Luxemburg: Nürburgring – 4556 Meter

1. Geht vom Gaspedal und beginnt mit dem Bremsen, kurz bevor ihr im zweiten Gang in die Rechts-Links-Schikane hinein fahrt.

2. Reduziert die Geschwindigkeit und lenkt dann in die mittlere Linkskurve ein, während ihr im dritten Gang bei konstantem Tempo die Kurve auf der Ideallinie durchfahrt.
3. Die nächste Rechtskurve ist recht schwierig, so daß ihr sie im zweiten Gang nehmen sollt, nachdem ihr vor der Kurve abgebremst habt.
4. Fahrt mit Vollgas die Gerade entlang und bremst kurz vor dem Warnschild ab, um im ersten Gang durch die Haarnadelkurve zu fahren.
5. Durchfahrt die Schikane so schnell wie möglich und schaltet dabei die Gänge hoch.
6. Steigt auf die Bremsen, sobald ihr das Warnschild auf der rechten Seite passiert habt, und schaltet für die Kurve in den zweiten Gang zurück. Wechselt dann in den dritten Gang, während ihr die Linkskurve nehmt, und geht an der folgenden Rechtskurve vom Gas.
7. Nehmt den Fuß vom Gaspedal, kurz bevor ihr das Warnschild für die Schikane erreicht. Schaltet in den zweiten Gang herunter und fahrt mit konstanter Geschwindigkeit durch die leichte Rechtskurve hindurch. Dabei könnt ihr die Kurve ruhig ein wenig schneiden und über die Randsteine fahren.
8. Diese Rechtskurve hat es in sich. Betätigt kurz vor dem Schild für die Boxeneinfahrt die Bremsen und fahrt im zweiten Gang in die Kurve hinein.

Japan: Suzuka – 5864 Meter

1. Geht vom Gas, sobald ihr in die leichte Rechtskurve einbiegt. Bremst dann vor der nächsten Kurve stark ab und schaltet herunter in den zweiten Gang.
2. Fahrt im dritten Gang in die erste Kurve hinein und schaltet einen Gang zurück, nachdem ihr an der zweiten Rechtskurve auf die Bremsen gegangen seid.
3. Die langgezogene Linkskurve könnt ihr im vierten Gang durchfahren.
4. Bremst für diese schwierige Kurve bereits am Warnschild auf der rechten Seite ab, schaltet dann in den dritten Gang zurück und folgt der Ideallinie.

5. Nachdem ihr die Rechtskurve mit voller Geschwindigkeit durchfahren habt, müßt ihr auf Höhe des Warnschildes für die Haarnadelkurve die Bremsen betätigen. Schaltet hinunter bis in den ersten Gang, bevor ihr anschließend wieder aus der Kurve herausbeschleunigt.
6. Sobald ihr am Warnschild angelangt seid, solltet ihr abbremsen und in den dritten Gang wechseln, bevor ihr mit möglichst konstanter Geschwindigkeit die Kurve durchfahrt.
7. Geht für einen kurzen Moment auf die Bremsen, wenn ihr unter dem blauen Banner hindurch fahrt, und schaltet dann in den fünften Gang, während ihr die Linkskurve durchquert.
8. Nehmt den Fuß vom Gaspedal und bremst ab, sobald ihr euch der letzten Schikane nähert. Wechselt in den ersten Gang und beschleunigt dann aus der Linkskurve wieder heraus.

Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Hi, verkaufe Command & Conquer für 85 DM, Shadowgate 64 für 85 DM, Gex 64 für 75 DM, Glover für 50 DM, Extreme G für 55 DM, Forsaken für 60 DM, zus. für 360 DM Tel.: Dresden/4762329 Flo

Tausche o. verk. Yoshi's Story, Turok, Banjo-Kazooie, Pilotwings, Mission Impp. u. a., suche Wrestling-Spiele Tel.: 03961/213120 fragt nach Basti

Verkaufe: Body Harvest, Buck Bumble, Extreme G, Knife Edge, NBA Pro 98, Top Gear Rally je 70 DM, inkl. Porto, alle Spiele wie neu Tel.: 06084/3844

Mystical Ninja 1, Diddy K. Racing, FIFA 98 je 39 DM, Madden 64 25 DM oder 2:1-Tausch geg. C&C , Goemon 2, FIFA 99, 06132/59594 Andre ab 15 Uhr

Verk. Fighters Dest. für 60 DM, Star Wars R.S. für 80 DM u. Castlevania für 80 DM, tausche auch! Alles mit Verp. und Anl. (neuwertig), 05235/1248

Verkaufe N64-Sp.: Dark Rift 30 DM, Mischief Makers 35 DM, Top Gear Rally 40 DM, Twisted Edge, Snowboarding 45 DM, ISS 45 DM, Tel.: 06291/9499 Rene

Verkaufe NHL Breakaway 98, F1 Pole Position 64 für je 50 DM, GT 64 für 60 DM, Tel.: 0041/714463104 fragt nach Philipp, alles in Top-Zustand

Referenz-Spiele: Turok 1+2 zusammen für 90 DM / Dark Rift, alle original verpackt 07131/571369

Verk. Banjo-Kazooie, Cruis'n World, Mischief Makers, Pilotwings und XG, VB 30-60 DM, Spiel (oder tausche auch gegen Zelda oder and.) Tel.: 04931/15751

Aufgepaßt! Verkaufe N64 + Pad + Mem. Card + Rumble Pak + 8 Top-Spiele (z.B. Zelda, B.-K., Turok) original Verpack., 100%ig ok! Kompl. für nur VB 450 DM Tel.: 07051/967213 Markus

N64 + Exp. Pak + 13 Spiele + 4 Controller + 9 Verl. K. + 2 Mem. Cards + Rumble P. + Gamester LX4 Lenkrad + SVHS-K. alles in original Verp. für 990 DM, 07131/571369

SUCHE NINTENDO 64

Suche 3D Action-Spiel v. R., Kauf oder Tausch (NHL 99, FIFA 99, V-Rally 99, Forsaken u. a.), ruft an 0341/2522501 fragt nach Stefan

Ich suche Lamborghini 64, Preis VHB, Tel.: 0471/304108, suche auch noch andere Rennspiele, fragt nach Florian, bis 20 Uhr

Verkaufe/tausche SM 64, WR 64, DKR, M. I., Lylat Wars, Shooter u. Gamebuster, suche Clayfighter, Sculptors Out, BC, XG2 und PW 64 Tel.: 07741/66331 Mirko

Suche Nightmare Creatures, Zero Hour, Rush 2 u. Shadowgate 64, Tel.: 07844/811924 PS: Habe 8 Spiele zu tauschen/verkaufen o. kaufe auch Spiele.

N64 + 1 Controller + 1 Memory Card + 1 Spiel, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 08669/2647

Suche Wave Race, Pilot Wings und Wrestling-Spiele. Tausche gegen Turok 2, Kampfspiel, XG 2, Snowboard Kids und Star Wars R. S., nur CH! Tel.: 062/8732936 David

Suche Turok 1 (engl. Version) und tausche gegen die dt. Version, Tel.: 06742/5164, fragt nach Simon

Suche N-Zone Ausgaben 1-7 Tel.: 0366281/61200 fragt nach Patrick!

Hilfe! Suche dringend SW Racer und Rog. Sq., habe Turok 2, France 98, Mar. Kart, Aerof. Ass., F-Zero X und NBA Courtside, bitte schnell melden, Tel.: 0351/3107404

Ich suche SW: Racer für 70 DM, o. tausche gegen Iggy, Yoshi, Silicon V. o. Mario! Verk. die Spiele auch für 30-50 DM, leider o. VP., Tel.: 03362/29241 Anja

VERKAUFE NINTENDO 64

XXXXXXX NINTENDO 64 MIT SPIELEN UND ZUBEHÖR, oklmann@t-online.de XXXXXXX

Spiele: Extreme G 20 DM, Diddy Kong Racing 50 DM, Super Mario 64 50 DM, Super Mario 64 50 DM, South Park 75 DM, Tel.: 06108/75321 Mühlheim/M.

N64 2 Controller, Expansion Pak, Memory Card Plus, Turok 2, Shadowgate, Mario, Zelda für 300 DM, alles auch einzeln, Tel.: 0511/823192

Verkaufe neues N64 inkl. Controller und Spiel, Preis nach VB (ca. 150 DM), Tel.: 07136/3757 Bad Friedrichshall bei Heilbronn

Zelda 79 DM, Top Gear Overdr. 69 DM, DKR, TGR, Banjo-Kazooie, Wetrix Wave Race je 50 DM, Super Mario 30 DM, ISS 64 40 DM, Kampfspiel 69 DM, Goemon I 60, Tel.: 036841/40145

An alle Schweizer. Verk. Turok, Star Wars, FIFA 64, MRC, F1 Pole Position für 65 SFr., fragt nach Pablo, Tel.: 01/8333103

XG 2, 45 DM, XG 35 DM, Mario Party 55 DM, Banjo-Kazooie 45 DM, Super Mario 64 25 DM, FIFA 98 45 DM, Tel.: 08092/20332

Verk. Turok 2 für 70 MD, Forsaken 60 DM, Nascar 99 40 DM, Bust A Move 2 40 DM, Extr. G 30 DM, alle mit org. Verp. und Anleit. Tel.: 0231/7923529 Marcel

Verk. Turok 2 (engl.) Mario Party, Castlevania, Star Wars: Racer, Nightmare Creatures (us), Prügler (us), Tel.: 03925/282061

N64 mit 8 Spielen, Rumble Pak, Expansion Pak und einem zusätzlichen Controller, Preis auf VB, Tel.: 02191/55096

Hallo Österreicher! Verkaufe 10 N64 Spiele von Ös. 300 bis Ös. 600, suche auch 1 Sega mit Spiele, auch Angebote aus Deutschland, 0043/6765632740

Achtung! Verk. AS Baseball 2000 60 DM, Mario Party 40 DM, FIFA 98 20 DM, WWF Warzone 30 DM, WCW 1 10 DM, Castlevania 70 DM, a. komplett, 09776/8358

Verkaufe Glover für 70 DM oder tausche gegen ISS 64 oder 99 oder FIFA 99, ruf schnell an, Tel.: 08194/582 fragt nach Tobi

Verk. Turok 2 (uk) 45 DM und F1 Pole Position 35 DM, tausche auch, suche FIFA 99, Turok 2 und Extreme G 2, Tel.: 037360/74287, fragt nach Franz

Verk. gut erhaltene N64-Sp. zu je 60 DM, ISS, XG u. a. Der 1, Käufer erhält das org. Rumble Pak von Nintendo gratis. Tel.: 0931/782761

Verk. Star W. Racer 75 DM, Mission: Impossible, Gex 64, 1080° je 55 DM, FIFA 98, NBA Courts., Bomberman 64 + Mario Kart je 39 DM, alles mit Verp. + Anl. Tel.: 05253/6480

Verk. Vigilante 8 65 DM, Zelda 65 DM, Lylat Wars 40 DM, Turok 2 (uk) 65 DM, Banjo-Kazooie 50 DM, NBA Hangtime 35 DM, F1 WGP 40 DM, u. a. Tel.: 09265/5926

Verkaufe Turok 1 25 DM, Diddy Kong 35 DM, F-Zero X 30 DM, Blast Corps 25 DM, FIFA 64 20 DM, Bomberman 64 25 DM und 2 Controller Paks je 25 DM, Tel.: 02631/958063

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Contr., 2 Mem-Cards + 1 Rumble Pak + 17 Spiele, Festpreis 1000 DM, Tel.: 0621/654702

Verkaufe Mario 64, Mario Kart 64 40 DM, Yoshi's Story 50 DM, Mission: Impossible und F-Zero 60 DM, St. W. R. S. 70 DM, ruft an! 04153/54442 oder tausche!

Stop! Verk. Top-Spiele, gute Qualität: Turok 2 (engl.), Top Gear Overdrive und F-Zero X, alle Spiele Pal-Versionen, nur 70 DM pro Titel, Tel.: 030/2131849 Mike

Verkaufe für N64 V-Rally neuwertig für 35 DM, Tel.: 034204/12251 ab 18 Uhr

Grüße! N64 + 2 Pads + Mem + Rumble + TV-Adapter + 7 Games Mario, M-Kart, Zelda, Lylat, Banjo, Wave Race, Blast Corps, NP 1300 DM, VB 600 DM, drdeath@giga4u.de

Mario Kart 65 DM, Star Wars Sote 90 DM, Extreme G 75 DM, Tel.: 02247/6519

Verk. Lamborghini 64 für 40 DM, Zelda 60 DM und WipEout 64 für 40 DM, alle mit Anl. und Verpackung, Tel.: 08024/3149, fragt nach Axel

Verk. N64 mit 1 Controller, 1 Rumble Pak, 1 Controller Pak und 5 Spielen z. B. Mission Imp. und Banjo für VB 450 DM 030/3369328 bis 20 Uhr

Verkaufe Dreamcast und Nintendo 64 CD mit hunderten von Filmen und Bildern von kommenden Spiele Hits für 15 DM, Tel.: 0911/5187520 ab 15 Uhr

Verkaufe N64 mit 12 Spielen wie z. B. Zelda, Turok 2, 3D Action Spiel usw., 2 Controller, Rumble P. alles für 750 DM, Tel.: 02683/31910

Verk. Diddy K. Racing 40 DM, NBA Jam 99 55 DM, Lylat Wars 30 DM u. Chameleon Twist 15 DM, Tel.: 0947/2601, suche Exp. Pak zum Kauf oder Tausch, ab 16 Uhr

Verkaufe N64-Spiele z. B. Mission: Impossible, F1 WGP, NBA Courtside usw. Preis nach Vereinbarung, verkaufe auch einzeln, ruft an 07346/8588 Jörg

Tausche Zelda, Mystical Ninja gegen Command & Conquer und Mystical Ninja 2, verkaufe: Lylat Wars, Hangtime, Knife Edge f. 50 DM, fragt nach Daniel Tel.: 09372/942934

Castlevania, Goemon, Gex, Lode Runner je 70 DM, ISS 98, NBA Courtside je 40 DM oder tausche gegen 3D Action Spiel, Tel.: 0711/751561 o. 0711/7353034

Verk./tausche Star Wars Racer (neu 75 DM), Turok 2 (gut erh. 55 DM), suche Shooter und FIFA 99, Tel.: 0179/3908266, e-mail: snowman33@t-online.de

Ich verkaufe WCW vs. NWO World Tour für 85 DM (ohne Spielanleitung) Tel.: 035601/22094

N64 + 2 Controller + R. Pack + Memory + 6 Spiele (S. Mario, Lylat Wars, Mario Kart, Bio Freaks, XG1, Kampfspiel) für VB 400 DM Tel.: 02801/3212 ab 3 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 mit 3 Controller, 8 Spielen, Rumble Pak, Controller Pak und RF-Modulator für 799 DM, ihr spart 400 DM Tel.: 089/602970

Verkaufe WWF Warzone, mit Komplettlösung für nur 45 Fr., ruft zwischen 19 und 20 Uhr an Tel.: 0417117058 und fragt nach Andrew (nur CH)

Stop! Nur hier! 7 Spiele zum Preis von 3 z. B. Turok 2, Beetle A. R., Mission: Impossible, fragt nach Christian unter 03302/800134

Verkaufe N64 mit 1 Memory Card, 2 Controller, ein Adapter für Importspiele, Mario 64, Bomberman 64, Chameleon Twist 2 und 3D Hockey für 350 DM, Andreas Radek, Postfach 45, 78579 Neuhausen ob Eck

Verkaufe G64 Lenkrad mit original Verpackung, wie neu 90 DM, Tel.: 08202/1089

Verkaufe N64 + 1 Controller + Glover + Super Mario 64 + Banjo-Kazooie und N-Zone Hefte Nr. 4-27 VB 350 DM, Tel.: 030/4526232

Verkaufe Command & Conquer, fast wie neu für 100 D, Banjo-Kazooie für 55 DM, frage nach Christoph, Tel.: 089/93021196

Verk. Top Gear Overdrive 65 DM, Forsaken, San Francisco Rush, Cruis'n World für je 55 DM, Extreme G 35 DM, Tel.: 034906/2113, fragt nach Alex

Verkaufe sehr sehr neues Turok 2, englische Ver. Für 60 DM und Frankreich 98 für 40 DM oder tausche gegen C&C 64, ruft schnell an unter 04351/879970

Ich löse mein N64 Equipment auf, 6 Spiele, 2 Controller, 1 Memory Card und mehrere N-Zone Ausgaben VB 350 DM, Tel.: 0202/785490 Mike

Verkaufe Holy Magic Century für 60 DM und Extreme G für 45 DM, tausche auch gegen Zelda: Ocarina of Time o. Zelda Links Awakening. Tel./Fax: 034772/33095, fragt nach Manfred

Verk. Micro Machines 50 DM, WCW vs. NWO 1 20 DM, Warzone 20 DM, FIFA 98 20 DM, Castlevania 70 DM, Mario Party 50 DM, Baseball 2000 50 DM, 09776/8358

Achtung! N64 + Mario + ISS 64 + Bomberman + WWF Warzone + 2 Pads + Rumble Pak + 4fach Memory Card für 400 DM (VB) Tel.: 08032/1593 Dominik, auch SNES + 1 Spiel 80 DM

Hallo ihr N64-Freaks! Verkaufe Turok 2 (engl. PAL) mit Anleitung und Verpackung für nur 50 DM! Ruft mich an 02137/70870 Christoph

Verk. N64 + Super Mario + Silicon Valley + Mario Party + Banjo-Kazooie org. Verp. neu oder tausche gegen Dreamcast, Preis VB, Tel.: 034243/25237 + Rumble Pak

Lylat Wars 40 DM, Banjo-K. mit Lösungsheft 65 DM, V-Rally 60 DM, F1 WGP 65 DM, ISS 98 65 DM, suche Yoshi's Story, tausche auch! 08636/7953, Tom ab 18 Uhr

Verk. Rampage W. T. 50 DM, Castlevania 70 DM, T. G. Overdrive 60 DM, Iggy's 50 DM. Lylat Wars 40 DM, tausche auch gegen Wave Race o. Body Har. 09497/902110

Verkaufe N64 + 2 Controller + 7 Spiele + Memory + Rumble Pak + Lenkrad u. a. Turok 2, F1 WGP, Fighters Destiny, Body Harvest u. a. für 750 DM, ruft an 0371/415913 Christian

Verkaufe Kampfspiel: Clay Fighter für 60 DM, verkaufe auch noch einen Game Boy für 60 DM, Tel.: 0542/994100

Verkaufe Nintendo 64 mit 3 Spielen: Kampfspiel, Mace und 2 Controller VB, Tel.: 06056/2190

Habe N64 mit 9 Top Games u. a. Zelda+ Rumble + 1 MB Memory Card + 2 Controller für 600 DM zu verkaufen! Tausche auch gegen Dreamcast. Tel.: 0211/488372

Verkaufe FIFA 98 für 45 DM, 90 % N-Zone, Bomberman 64 für 40 DM 86 %, Pilot Wings 35 DM 79 %, Goemon 40 DM 85 %, 02922/5751 Achim o. Frank bei Hamm

Super Angebot! Verk. N64 + Exp. Pak, 4 Pads + Rumble, Mem. Card, Lenkrad (Rumple Pak) und 16 Top Games VB 1250 DM, Tel.: 09543/3854 Micha

Verk./tausche Banjo-Kaz., Yoshi's Story, MRC, Turok 2 (dt.) 09262/253 Daniel

Verk. 2 N64 Spiele Clay Fighter 63 1/3 und NBA Hang Time, jedes Spiel kostet 50 DM oder 350 ATS Tel.: 0043/5374/5532, frage nach Dany

Verkaufe ca. 25 N64 Spiele z. B. Beetle, Turok 2, Zelda, Castlevania, Shooter, Nascar 99 und viel mehr, auch Tausch, ruft an, es lohnt sich, Tel.: 0173/2514885

US-Spiele! Günstig! Star Fox, Dark Rift, 3D Action-Spiel, Diddy Kong Racing, Mario Kart, Wave Race, Yoshi, Pilot Wings, Blast Corps, Turok, Super Mario, Tel.: 0177/5202377

Verk. Starshot, Superman, Star Wars Shadows of the Empire zus. 100 DM, auch einzeln, Mathias 03741/222759

Verkaufe N64 + 2 Pads + Rumble Pak + International Super Star Soccer 98 + Formel 1 World GP 2 für 300 DM VHB (alles neu), Tel.: 0173/2661524

Verkaufe N64 + 2 Controller + Zelda, Turok 1, Turok 2, Kampfspiel für 400 DM, Spiele auch einzeln, zum Handeln bereit, 030/6044411 Anthony

Verkaufe Spiele ab 40 SFr. Tel.: 033/3452566, ruf ab 17 Uhr an! Fragt nach Michael, Achtung bitte nur Schweizer!

N64 + 2 Controller, US-Adapter, 2 Memory Cards, 1 Rumble Pak, 12 Spiele u. a. Zelda, Turok 1, Frankreich 98, Extreme G uva. komplett: 850 DM, Tel.: 02173/933505

Gut erhaltenes N64, original Verpackungen, Banjo-Kazooie, Mario, F1, Diddy Kong Racing, 2 Controllern, Controller Pak und mehr VB 400, DM 02265/8620

Bar, DKR, B. Ka., Wave Race, ISS, Lamb. Für 50-70 DM, Tausch möglich, suche WCW/NWO Revenge ca. 50 DM, Tel.: 02566/4226 (p. Nachname) fragt nach Daniel o. Christoph

V-Rally, Zelda, Yoshi's Story, NHL Breakaway, tausche auch gegen WCW Revenge, Shadowgate, Mission: Impossible o. a. Christoph Gauther, Ober dem Zöper Weg 4, Reichshof Eckenhagen

Verkaufe N64 + 2 Pads + 76 Spiele + Expansion Pak + Controller Pak + Rumble Pak + Mad Catz Lenkrad VB 800 DM, Tel.: 07520/923542

Verkaufe F1 WGP Neu! Mit Verpackung + Anleitung, ruft an, Tel.: 0177/5626883 täglich ab 17 Uhr

Verkaufe Star Wars Shadows of the Empire f. 30 DM, Mario Kart 64 f. 40 DM und Bomberman 64 f. 45 DM, Tel.: 0172/4003034

Mario Kart 64, Turok, Bomberman, Wave Race, Zelda, San Francisco Rush und Mission: Impossible, St. 30 DM, Alexander Fritsch, Schafhausen 29, 29451 Dannenberg

N64 mit 3 Pads, 2 Memory Cards, 1 Rumble Pak und 13 Spiele, Preis nach Vereinbarung oder tausche alles gegen den Dreamcast, Schweiz, Tel.: 031/9917295

N64 + 3 Controller + Rumble P. + MC + Expansion P. + 11 Games wie Zelda + Revenge + 1080° + Banjo Kaz. + Lylat W., Nagano + Wave Race...Preis n. Vereinb. 040/80010713

Verkaufe F1 WGP + Extreme G, nur im Pack für 100 DM, 089/602970, fragt nach Stefan, ich warte!

Tausche Wave Race, Pilot Wings, Snowboard K. gegen WCW/NWO Revenge, Mario Party, ruft an Tel.: 07802/3426, fragt nach Konstantin (77704 Oberkirch)

Verkaufe 9 Spiele z. B. Castlevania 64, South Park, Gex 64, Mission: Impossible, 1080° + Schummel Modul (Gamebuster) + Joystick für 530 DM. 07821/22821, Jakob

Verkaufe Turok 2 (d) für 65 DM, tausche auch gegen Star Wars Episode I Racer, Tel.: 02373/390064, Marcus

Verk. N64 Spiele, Original Zustand, Bomberman 64 30 DM, Diddy Kong Racing 30 MD, Mario 64 20 DM, Curis'n W., 1 Tag Garantie, Tel.: 02253/7489 fragt nach Alex

Verk. Nintendo 64 + 2 Controller + 5 Spiele + 1 Rumble Pak oder tausche gegen PlayStation, Tel.: 069/499684 (an. Verkaufe auch PC und PSX-Spiele)

Verkaufe Extreme G 40 MD, DKR 45 DM, F1 WGP 45 DM, Nagano 40 DM, ISS 64 40 DM, und NBA Courtside 50 DM, Tel.: 09482/3328 fragt nach Markus

Verk. Mario 55 DM, DK Racing 65 DM, Blast Corps 60 DM u. Star Wars Sote 50 DM, Tel.: 0841/25996, fragt nach Daniel, Angebot: alle zusammen 200 DM

Verk. N64 Spiele z. B. Lylat Wars, Lamborghini, Bomberman 64, WCW/NWO World Tour, Super Mario 64, Tel.: 03447/834837 PS: fragt nach Carsten

Verk. M: Impossible für 55 DM, Gex 64 Gex 2 für 85 DM (erst einmal gespielt) N-Zone Ausg. 12/96-6/99 für 5 DM je Stck. + 3 DM Porto, Tel.: 0177/5607734

Verkaufe N64 mit 8 Spielen z. B. Turok 2, Shooter, Zelda, C&C usw. + Expansion Pak und 4 Pads für 450 DM incl. Verp. und Anleitung, Tel.: 04120/909726, Sascha

Verkaufe/tausche Turok 1, Buck Bumble je 50 DM, zus. 90 DM o. gegen F1 World Grand Prix, Virtual Chess, Mission Impossible, 03524/350702

Verk. Yoshi's Story, Blast Corps, Star Wars Shadows of the E., Cruis'n USA, Game Breaker 2, die Spiele zu je 60 DM und Game Breaker 2 für 15 DM v. 19-20 Uhr, Tel.: 0395/7074816

12 Spiele Englisch-, USA- und Japan-Versionen für VB 600 DM, Tausch möglich! Extreme G, WWF Warzone, Sote, Tel.: 04537/708927 ab 18 Uhr

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche WCW/NWO Revenge gegen South Park, meine Telefonnummer ist 04931/992424

Tausche F1 World Grand Prix gegen Cruis'n World oder Cruis'n USA, Tel.: 06541/2876, fragt nach Sebastian

Suche WCW/NWO R., tausche gegen Turok 2, M. Party o. M: Impossible, ruft an 03733/556807 Christan Kaden, Langer Weg 1, 09456 Mildenau ab 18 Uhr

Tausche Mischief Makers, Yoshi's Story gegen Star Wars oder Mario Party, Tel.: 030/3351125 Curt

Tausche 3D Action Spiel, Mission: Impos., Bio Freaks oder noch andere Spiele gegen Command & Conquer 64, zahle auch bis 20 DM zu. Tel.: 05143/5899

Tausche Star Wars Sote + Mission: Impossible + Turok 1 gegen Star Wars Racer + Turok 2, Rankstr. 8, 8280 Kreuzlingen in der Schweiz, Daniel Christen

Tausche Blast Corps gegen Diddy Kong Racing, Tel.: 04222/1253 fragt nach Thomas

Suche gut erhaltenes Rampage W. T., vertausche dafür Aero Fighters Assault, ab 14 Uhr erreichbar, Tel.: 02663/918756, fragt nach Stefan

Biete HMC., tausche gegen Castlevania, außerdem DKR gegen Mario Kart, 02161/630013

Tausche Zelda 64 gegen Mission: Impossible, Tel.: 02843/30938

Tausche Revenge, NHL 99, Zelda, FIFA 98, DKR, Lylat W., Yoshi's geg. E. 1 Racer, 1080°, F-Zero X, C u. C., Star W. R. S. (auch 2 geg. 1), Tel.: 039774/20633

Tausche Rush 1 gegen Lamborghini, Turok 2 gegen GT 64, Beetle gegen Starshot, Vigilante gegen Shadowgate 64 Tel.: 06554/600 Manuel

Tausche Mario Party gegen Castlevania, T2, Kampfspiel, Body Harvest, Shadowg. 64, Southp. / tausche TR3 (PS) + MGS (PS) geg. Silent H. Tel.: 06071/1559

Achtung! Tausche Wayne Gretzky's 3D Hockey und ISS 64 gegen WCW/NWO Revenge, Tel.: 02777/6726, fragt nach Frederic

Super! Verkaufe o. tausche F-Zero X 55 DM, Nagano 98 40 DM, F1 P.P. u. MRC für je 35 DM, ruft an unter 09082/8377, fragt nach Johannes

Tausche Nagano 98 o. Glover gegen 3D Action Spiel o. Top Gear Overdrive Tel.: 05973/14173,. Fragt nach Thomas

Tausche Banjo, Turok 1 gegen WCW vs. NWO Revenge, Hexen 64 Tel.: 04931/16403, fragt nach Markus

Biete TGR, Lylat Wars, Turok, Turok 2, DKR, suche F1 WGP 2, 1080°, Mission: Imp., Shooter, V-Rally, Star Wars R. S., Gex, Tel.: 038451/70104 Kenny

Tausche Mischief Makers gegen Beetle Adventure Racing, zahle wenn erwünscht dazu, anrufen unter 06332/56120, fragt nach Marcus

Tausche 3 Spiele gegen Star Wars RS. Und 1 Spiel gegen Body Harvest, tausche auch 1 Spiel gegen Beetle A. R. 0171/9233401 Peter, ab 15 Uhr

Hi ich würde gern eines dieser Spiele gegen GASP, tauschen Wetrix, Sote, Nagano, Aerof., Yoshi's Story, Frank. 98, tausche auch gern 2:1 Tel.: 07543/8942

Tausche/Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Controller + 1 Exp. + 1 Controller Pak + 9 Spiele (Zelda + F-Zero X + Rush 2) + Anleitung (Zelda) Preis 750 DM , gleichw. PSX, Tel.: 0228/6466681

ISS 64, F1 WGP, Yoshi's S., Bomberm. 64 o. Flying Dragon geg. Goemon 2, FIFA 99 o. Rampage 2, auch 2:1, verkaufe auch, nicht Dienstags 0441/486655

Tausche Mario 64, Blast Corps und Pilot Wings gegen Turok 1, Star Wars 2 oder Gex 64, Tel.: 033235/1509 fragt nach Patrick

Suche WWF Attitude, würde gegen Turok 2 + Mario Party tauschen, suche auch Zelda, würde gegen F-Zero X tauschen, Tel.: 089/8127364 München

Tausche Bomberman oder Top Gear Rally gegen Turok 1 oder Turok 2, Daniel Müller, Am Hüttengraben 17, 53925 Kall

Ich tausche/verkaufe Blast Corps gegen Turok 2 (engl. Vers.) oder nach V. (habe auch andere Spiele), Tel.: 038759/20213, fragt nach Fietz

Achtung! Tausche Wave Race gegen Mario Party, ruft Mo-Fr. unter 06021/219777 zischen 3 und 7 Uhr an

Biete: Star Wars + Aero Fighters Assault gegen Mission: Impossible, Castlevania 3D od. andere Angebote. Tel.: 0041/564912755 Roger Schweiz

Tausche Forsaken, NBA Jam 99, NHL Breakaway 99, Mario Kart gegen F1 World GP 2, Beetle Racing, F-Zero, Zelda, u. a. Tel.: 07329/6186 ab 20 Uhr

Tausche Mario Party oder Aero Fighters Assault gegen Goemon 2, Tel.: 02369/21751 fragt nach Kassjan oder Martin, bitte nicht nach 21 Uhr

Ich tausche Turok 2 gegen Star Wars Episode 1 Racer, (bin ab 15 Uhr Mo-Do. zu erreichen), Tel.: 035204/47273, fragt nach Robert

Tausche Mystical Ninja 1 gegen Star Wars Shadows of the Empire, Tel.: 09203/1742 Adress: Kevin Smith, Hauptstr. 12, 95499 Harsdorf

Tausche Wave Race, Blast Corps, F1 Pole Position und Pilot Wings gegen andere Spiele, Daniel 035938/50846

Tausche Lamborghini und Shadow Man Aufkleber für N64 gegen Rush 2, Fighters Destiny, NHL 99 od. WCW vs. NWO, Tel.: 02204/69967 fragt nach Georg

Tausche Mario Party, ISS 64, Mario 64 gegen Castlevania, Banjo-Kazooie, Turok 1, Tel.: 034758/20617 nach 18 Uhr

T. NBA L. 99 o. NHL Break. 99 g. FIFA 99, World Driver Ch., Beetle R., NBA Jam 99 o. Mario Party habe auch NBA Courtside, t. geg. Wave, Tel.: 0861/164030

Suche Ego Shooter von Rare gegen Star Wars 1, Clay Fighter, Mario Kart, Holy M. Ce. Und Turok 2 gegen 1, Tel.: 0395/4690968 Ralf

Verkaufe/tausche Body Harvest, Banjo-Kazooie und Top Gear Rally gegen Spiele auf Anfrage, suche Fighting Forces, Tel.: 08669/850942, fragt nach Chris

Suche Vigilante 8, Beetle Adventure Racing, GTA oder 1080°, biete Mario Party, WCW vs. NWO WT. Und noch mehr Tel.: 02273/69602, fragt nach Henning

Tausche 5 Spiele u. a. FIFA 64, Blast Corps und Lylat Wars, suche Star Wars Racer, F1 World GP, ruft an! 0208/643307 14-20 Uhr, fragt nach Alexander

SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 1 Pad + Super GB + 1 Kassettenständer + 2 GB-Spiele + 6 Spiele, Preis nach VB, ruft an 06563/8792 ond fragt nach Dominik

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche Spiel: - DRINGEND – Mystic Quest legend, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0351/2512714

Suche Theme Park für Super Nintendo, würde auch Konsole nehmen, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 03447/834159 PS fragt nach Carsten

Suche Super Nintendo-Spiel Clay Fighter, Tel.: 07503/1828

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verk. Super Nintendo + 1 Controller + 3 Spiele (Micro Machines + Donkey Kong Country 3) Tel.: 06135/6697, fragt nach Toby, Preis nach Vereinbarung

8 SNES Spiele Wert: 55 DM für 150 DM zu verkaufen, Tel.: 069/579524

... Verkaufe gut erhaltenes SNES mit 2 Controllern und Super Game Boy + Spiel (Schlümpfe) für 70 DM Tel.: 08544/7299, fragt nach Daniel!

TAUSCHE SUPER NINTENDO

Tausche Pilot Wings 64, Yoshi's Story 64 oder Mario Kart 64 gegen Illusion of Time + Mystic Quest (SNES), Tel.: 09603/1477

GAME BOY

Verkaufe oder Tausche Game Boy mit 4 Spielen und 2-Spieler Kabel gegen einfach Game Boy Color, ruft an: 089/602970 13.17 Uhr, Preis VB

SUCHE GAME BOY

Suche Mega Man 6 auf Game Boy, zahle bis zu 50 DM, schreibt an: Ramazan Dilmen, Lange Gasse 50, 73312 Geislingen

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe für Game Boy Donkey Kong Land 1, Donkey Kong Land 2, Donkey Kong Land 3, Mega Man und Die Schlümpfe Reisen um die Welt und Pinocchio 30-35 DM, Tel.: 054299/4102

Verkaufe GBC-Spiele Harvest Moon, Conkers Pocket Tales und Game Boy Camera rot für je 50 DM, jede Verpackung wie neu, fragt nach Tony, Tel.: 06241/74964

Verkaufe 22 Top-Spiele wie Turok, Die Maus, Herkules, Sonic 5 und Motorcross nur 100 DM, Märkische Allee 42, 12681 Berlin T. 5417151 (Roland)

CLUBS

Suche Mühlheimer-Kinder für meinen neuen Club. Alle, die ein N64 haben, können sich unter 0205/471177 informieren, ruft ab 18 Uhr bei Dirk an

N-Club sucht Mitglieder! Monatlich nur 1 DM bezahlen! Infos unter Tel.: 038759/20213, fragt nach Friedrich Warnke (alle Konsolen für Nintendo)

SONSTIGES

N64 & Dolphin News & Cheats hier zuerst! Nintendo News-Express gratis testen: Steffen Lehmann, Enkenbacher Weg 25, 12559 Berlin steleh@gmx.de

6. Game XX-Videospiele-Börse Berlin: 5.12.99, Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 U-BHF: Prinzenstr. 14-18 Uhr, GameXX-Hotline (Infos & Tische) 030/6858756

Verk. SNES-Spiele (Starwing, Aladdin, Castlevania) und GB-Spiele (Tetris, Blast C., Kirby's Dreamland 2, Hugo ...), Tel.: 0441/486655, fragt nach Seb

Suche von allen Systemen Spiele und Konsolen, einfach anrufen, keine Händler! Tel.: 069/866697 oder 069/835070

Was wir bieten: Spiele, Cheats, Komplettlösungen und mehr. Für PC, PSX, N64, SNES ... „Adventure Shop-users only", Tel.: 0172/4731116

SUCHE SONSTIGES

Suche Komplettlösung für Maniac Mansion für C64, Tel.: 0360/2550513

Suche die drei original Kassetten von Star Wars Krieg der Sterne, Star Wars das Imperium schlägt zurück und Star Wars die Rückkehr der Jedi Ritter, Tel.: 08684/688 Andi

Suche 1. Und 2. Teil des Zelda Starschnitts der N-Zone, dazugehöriges Heft nicht nötig, Preis VB, Tel.: 04401/71741, verlangt Wilke

Suche für SNES Final Fantasy 3, Castlevania, Breath of Fire 2 u. Chrono Trigger, suche für NES Zelda 1 u. 2 u. Castlevania, 074222/1462 Stefan

Suche Komplettlösung für Maniac Mansion für C64, Tel.: 0360/2550513

Hey! Suche Brief-Freunde! Bin 11 Jahre alt und habe einen N64, schickt eure Briefe an Christian Witte, Langer Weg 51, 49326 Melle, schreibt mir bitte!

Suche PlayStation, zahle höchstens 150 DM, Tel/Fax: 02182/3837, fragt nach Benjamin

VERKAUFE SONSTIGES

N-Zone-Mags von 7/97 – 10/98 und von 1/99 – 10/99, alle Mags sehr gut erhalten! 2,50 DM je Heft, Tel.: 02241/978255

Verk. 3 Sega Mega Drive Spiele, darunter Sonic, Knukles, Lemmings und Werwolf um 60 DM + einen Sega Controller um 20 DM, Tel.: 0043/5374/5837, frage nach Hannes

Verkaufe PlayStation mit 6 Spielen + 1 Controller + Maus + M. Card + Light Gun, Preis nach Vereinbarung, ruft an Albon R. 08442/953247

SUCHE SONSTIGES

Suche das Sternmedallion von Tuxedo Mask für 20-30 DM, tausche HMC gegen 1080° Snowboarding, Tel.: 05131/8040, fragt nach Melanie

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Gebt den Boliden die richtige Power! Diesmal dürfen sich die Rennspiel-Fans freuen, denn jede Menge Tricks zu diesem Genre warten nur darauf, auf den Rennstrecken eurer Konsole getestet zu werden. Ob geheime Strecken, Cheatmenüs oder Autos, die sich als Raumschiffe entpuppen, hier findet jeder Rennfahrer etwas Passendes.

Werner Spachmüller

LESERTIPS

Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **wrspachmueller@computec.de**

Rush 2: Extreme Racing USA (D)

Geheimstrecke/Raketenauto:
Unter der Option „Code Eingeben" folgende Kombination eintippen:
QKKX62B5DP?G18LKG@XWWL
Nun von der Meisterschaft das letzte Rennen absolvieren, wobei die Plazierung hierbei unwichtig ist. Danach erhaltet ihr die geheime Midway-Strecke.

Cheatmenü:
Im Konfigurationsbildschirm müssen zunächst die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt werden:
L, R, Z, C-Unten, C-Oben, C-Links, C-Rechts
Nun erhält man den neuen Menüpunkt „Cheats". Im Cheatmenü angelangt müssen noch die einzelnen Cheats freigeschalten werden:

Schwerkraft: *Z halten, C-Oben, C-Unten C-Oben, C-Unten, C-Oben, C-Unten*
Konische Minen: *L, R, L, R, L, R*
Auto-Abbruch: *C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben*
Super Geschwindigkeit: *L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts*
Schaden: *R, C-Unten, L, R, C-Unten, L*
Unbesiegbar: *L, C-Oben, R, L, C-Oben, R*
Bremsen: *C-Oben und C-Rechts halten, Z, Z, Z*
Masse: *L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts*
Killer Ratten: *L und R halten, Z, Z, Z, Z*
New Yorker Taxis: *R, L, Z, C-Oben, C-Unten, C-Oben*
Nebelfarbe: *Z halten, C-Unten, C-Unten, C-Unten*

Daniel Henning

Extreme G 2 (D)

Master-Paßwort: (Alle Turnierarten, alle Zusatzbikes)
31HJ7M6F45SH
Die folgenden Cheats müssen als Name im Spiel eingegeben werden, um die jeweilige Funktion zu aktivieren:

Drehendes Spiel:	*SPIRAL*
Vogelperspektive:	*SPYEYE*
Zufallsstrecke:	*JUGGLE*
Extrem schnell:	*XXX*
Unendlich Nitro:	*NITROID*
Tron-Modus:	*NEUTRON*
Pixelige Grafik:	*PIXIE*
Geringere Auflösung:	*FLICK*
Unbegrenzt Waffen, Schild:	*XCHARGE*
Raumschiffe:	*2064*
Wireframe-Modus:	*LINEAR*

Richard Ivnik

Beetle Adventure Racing (D)

Auf der Strecke „Sunset Sands" müßt ihr kurz vor den Säulen ziemlich am Anfang des Kurses über die Sanddünen fahren, um in eine lange Vertiefung zu fallen. Heizt nun mit Vollgas diese Schlucht entlang, damit ihr am Ende auf dem Dach des Tempels landet. Springt über die Rampe und landet im Tempel. Hier fahrt ihr nun gegen die Barriere worauf eine weitere Rampe in der Mitte der Säulen aktiviert wird. Diese muß man nun noch mithilfe eines Nitro hochfahren, um auf einer steinernen Ebene anzukommen. Am Ende dieser Ebene befindet sich eine rote Plattform, auf welcher man stehen bleiben und hupen muß, damit ein Aufzug den Beetle wieder nach unten befördert. Kommt man unten an, dann erwarten euch viele Bonuspunkte.

Christian Kolenbrande

Herzlichen Dank! *Nico Achenbach - Fabian Balmer - Stefan Baltz - David Bauder - Peter Baum - Benjamin Becker - Verena Becker - Petra Bockwinkel - Sebastian Bothner - Andreas Büchner - Dimitrij Chudinzow - Fabio De Aguiar - Korbinian Demmel - Ronny Edel - Johannes Elgert - Andre Ferl - Vincent Fischer - Alexander Fischer - Jonas Fitz - Jens Förderer - Benjamin Franke - Sascha Freytag - Thomas Friedrich - Thomas Garhammer - Franz Josef Gruber - Thomas Gruber - Philip Hauschild - Jan Hernando - Dennis Hicken - David Hoffmann - Christian Holzke - Dominik Isen - Timo Jäggi - Matthias Jägle - Sascha Kälin - Torsten Kallöwe - Benjamin Karth - Mirko Kasparek - Benjamin Kästner - Michael Klatt - Patrick Könen - Tobias Krug - Andy Kühn - Geralt Kulmen - Stefe Leonhardt - Manuel Lindenblatt - Michael Lins - Michael Lins - Marcus Mayer - Marcel Molter - Manuel Naumann - Daniel Passmann - Raphael Piepev Scholz - Christian Popp - Carsten Radtke - Jutta Ramming - Michel Reitler - Philippe Roesle - Andreas Rösch - Sascha Rösen - Jan Schabiner - Andreas Schiekofer - Heiko Schleifer - Marco Schmidt - Martin Schmidt - Hendrik Schmidt - Jens Schmieg - Oliver Schneider - Simon Schneider - Christoph Schön - Christian Schröder - Roman Schüssler - Florian Seehuber - Jan Smolic - Cedric Sostmann - Christine Splüd - Heiko Stäbler - Niklas Stein - Klaus Surkamp - Marius Tempelmeier - Lars Terpe - Karsten Tränkner - Andreas Uhrmeister - Manuel Walser - Christian Weider - Sascha Weitmann - Victor Werner - Jakob Wimmler - Martin Wyputta - Ivan Zimmermann*

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage II. Quartal 1999 71.562 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name Datum Unterschrift

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 27.10.99 am Kiosk

ARMORINES

Der flotte Action-Kracher, der nicht nur für *Turok 2*-Fans interessant werden dürfte, nimmt immer beeindruckendere Formen an. In der nächsten Ausgabe zwängen wir uns erneut in den Kampfanzug der Insektenjäger und beleuchten das Spektakel von allen Seiten.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Mit *World Driver Championship* brauste unlängst die neue Rennspiel-Referenz in die Redaktion. In der nächsten Ausgabe nehmen wir die PAL-Version ausführlich unter die Lupe, die wertungstechnisch noch besser abschneiden könnte. Konami hat unter anderem eine verbesserte, feinfühligere Steuerung angekündigt.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Bericht: Enthüllt – alle Tophits der ECTS in London
- Pokémon-Zone, Teil Zwei
- Im Test: RTL World League Soccer von THQ
- Im Test: Destruction Derby 64 von THQ
- Komplettlösung: C&C, Teil Zwei
- Komplettlösung: Shadow Man

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 27.10.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Thomas Rosato

Der 28jährige kommt eigentlich aus der Spielentwicklung. Seit Anfang August verstärkt er unsere N-Zone-Redaktion.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
The New Tetris, *Castlevania 64* und *Might and Magic VII* (PC). Gelegentlich schaue ich mich gerne in der Welt von *The Legend of Zelda – Ocarina Of Time* um.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Warum jemand *Tetris* spielt, kann man wohl nur schwer erklären, es ist einfach eine Sucht und *The New Tetris* zeichnet sich besonders durch den Mehrspieler-Modus aus – zu viert macht es dann auch viermal soviel Spaß. An *Castlevania 64* reizt mich die düstere Gruselatmosphäre und außerdem ist es ein (Action-)Adventure. Neben Rollenspielen ist dies mein Lieblingsgenre. *Might and Magic VII* ist ein echtes Rollenspiel und gehört für mich damit sowieso zum Pflichtprogramm. Ich habe alle Teile der Reihe gespielt und werde natürlich auch diesmal nicht aufgeben, ehe ich die Welt von allen Unholden befreien konnte.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
An erster Stelle steht bei mir *Mario 64*. Der erste Titel für das N64 sorgt für langanhaltenden Spielspaß. *The Legend of Zelda – Ocarina Of Time* ist das erste wirkliche Adventure für N64, das ebenfalls viele Tage, wenn nicht Wochen Spielspaß bringt. Last but not least hat sich hier *Castlevania 64* einen Platz verdient. *The New Tetris* hat zwar auch seinen Reiz, aber für einen Alltime-Favourites ist es einfach noch zu neu.

4. Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Die Möglichkeit zu viert an einem Gerät zu spielen finde ich absolut wegweisend, denn Videospiele sollten kein einsames Vergnügen sein, sondern vielmehr ein Hobby sein, dem man mit Freunden nachgehen kann.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Rollenspiel-Reihen der Super Nintendo-Generation wären nett. *Final Fantasy* und *Breath of Fire* fallen nun wohl leider flach. *Chronotrigger* oder *Lufia – Fortress of Doom* sind allerdings noch nicht fortgesetzt worden und könnten das Rollenspielgenre auch auf dem N64 ins Leben rufen.

6. Mit welchem Video- oder Automatengames begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Angefangen habe ich mit dem klassischen Atari VCS. *Joust* gehörte zu meinen Lieblingsspielen, aber auch ein noch heute (für mich unverständlicherweise) indizierter Titel um einen Kampfjet hat mir damals viel Spaß gemacht. Von Automaten habe ich immer die Finger gelassen, das Geld war mir dafür immer zu schade.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Meine Präferenzen liegen, wie schon gesagt, im Adventure und Rollenspiel-Bereich, außerdem kann ich mich für Strategie-Spiele wie *Starcraft* begeistern. Diese drei Genres bieten zum einen langanhaltenden Spielspaß und lassen sich meist nicht auf die Schnelle lösen. Action ist nicht unbedingt mein Spezialgebiet, aber Spaß macht es trotzdem ab und zu.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Auf dem N64 zählt das witzige Autorennen *Mario Kart 64* zu den besten Multiplayer Games, das vier Spieler für Stunden fesseln kann. Auf dem PC verschlägt es mich dann schon eher in die Welt von *Ultima Online*, zwar ist es als Rollenspiel etwas aus den Fugen geraten, aber in einer Gruppe macht es wirklich eine Menge Spaß.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Vor allem wünsche ich euch allen viel Spaß mit eurem N64 und natürlich freue ich mich, wenn unsere Testberichte bei der Auswahl der Spiele weiterhelfen.

Sammelkarte 101

Tips & Tricks N-ZONE

Mario Party

Cheats:

Alternativer Titelbildschirm:
Beendet das Spiel mit einem beliebigen Charakter, damit dieser als Hauptcharakter im Titelbildschirm auftaucht.

Bowsers-Magma-Mountain-Level:
Komplettiert die ersten sechs Bretter und verdient dabei 1000 Münzen. Ihr müßt währenddessen im Shop verschiedene Sachen kaufen, darunter den Schlüssel zum Magma Mountain. Nun könnt ihr das Brett Magma Mountain spielen.

Spezielle Items:
Komplettiert das Brett der ewigen Sterne. Nach der Endsequenz könnt ihr nun in den verschiedenen Shops besondere Items kaufen.

Spezielle Lieder:
Kauft im Pilzladen die Schallplatte. Auf den Brettern „Magma Mountain" und „Ewiger Stern" könnt ihr nun Bonussongs freischalten.

Labyrinth Eins:
Geht zur Insel der Minispiele und besiegt Toad im Autorennen.

Laybyrinth Zwei:
Gewinnt auf der Insel der Minispiele in allen 50 Spielen.

Laybyrinth Drei:
Komplettiert die ersten beiden Labyrinthe, damit ihr das dritte betreten könnt.

Sammelkarte 100

Tips & Tricks N-ZONE

The New Tetris

WORUM GEHT'S?

Mit The *New Tetris* haben wir ein würdiges Spiel für unsere 100ste Sammelkarte gefunden. Die Neuauflage des zeitlosen Klassikers bietet Spielspaß für viele Monate und überzeugt speziell im brillanten Vier-Spieler-Modus, der in der Redaktion für hitzige Duelle gesorgt hat.

Cheats:

Rasantes Gameplay:
Gebt im Ein-Spieler-Modus 2fast4u als Namen ein. Nun erwartet euch ein ultraschnelles Spiel.

Kaleidoskop:
Wählt im Optionsmenü die Haluci-Musik aus und wählt als Modus Choose. Startet jetzt ein Ein-Spieler-Game und gebt als Namen Haluci ein. Wählt dann als Spieler Haluci aus. Drückt nicht die Start-Taste, um den OK-Knopf zu erreichen, sondern markiert diese Funktion manuell. Drückt nun die A-Taste und genießt den folgenden Effekt.

Steuerung

- Nicht belegt
- A: Nicht belegt
- B: Spieler auswählen, der den „Müll" bekommt
- C: Spieler auswählen, der den „Müll" bekommt
- D: Nicht belegt
- Klötze bewegen
- Klötze im Uhrzeigersinn drehen
- Klötze entgegen dem Uhrzeigersinn drehen
- Spiel pausieren
- Z: Nicht belegt
- L: Reservierten Klotz auswählen
- R: Nicht belegt

Sammelkarte 103

Tips & Tricks N-ZONE

Bass Hunter 64

WORUM GEHT'S?

In *Fisherman Bass Hunter 64* kreiert auf dem N64 quasi ein neues Genre – die Angelsimulation. Grafisch ist der Take-2-Titel zwar nicht übermäßig spektakulär, bietet dafür aber ein ungewöhnliches Spielprinzip, abseits der ausgetretenen Jump&Run- und Rennspielpfade.

Cheats:

Die Cheats sind im Cheat-Code-Menü zu finden, welches ihr bei den Optionen findet.

Alle Seen: ALLDLAKES
Mehr Geld: ALLDCASH
Langsames Boot: WHATADRAG
Schnelles Boot: HYPERBOAT
Badewannen-Boot: RUBADUBDUB
Angel kann nicht reißen: SUPERSTRING
Große Fische: MONDOFISH
Weniger Fische: WHEREDFISH
Fische, die man leicht fangen kann: SUPERLURE
Aktive Fische: HAPPYFISH
Angler haben große Köpfe: HEADABIGA
Kopf angeln: FISHMAN
Keine Turnierstrafen: NOPENALTY
Aktuelles Turnier gewinnen: IWINIWIN
Leichter Turniersieg: GIMMEDFISH und dann IWINIWIN

Steuerung

- Angler/Angel bewegen
- A: Wurftechnik
- B: Wurftechnik
- C: Nicht belegt
- D: Wurftechnik
- Angel auswerfen/ Fisch nach oben ziehen
- Nicht belegt
- Spiel pausieren
- Z: Nicht belegt
- Boot bewegen
- L: Nicht belegt
- R: Items einblenden

Sammelkarte 102

Tips & Tricks N-ZONE

Rush 2: Extreme Racing USA

Cheats:

Im Konfigurationsbildschirm müssen zunächst die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt werden:
L, R, Z, C-Unten, C-Oben, C-Links, C-Rechts

Nun erhält man den neuen Menüpunkt „Cheats". Im entsprechenden Menü angelangt, müssen noch die folgenden Kombinationen eingegeben werden, um die Cheats freizuschalten.

Schwerkraft:
Z halten, C-Oben, C-Unten C-Oben, C-Unten, C-Oben, C-Unten

Konische Minen:
L, R, L, R, L, R

Auto-Abbruch:
C-Oben, C-Oben, C-Oben, C-Oben

Super Geschwindigkeit:
L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts

Schaden:
R, C-Unten, L, R, C-Unten, L

Unbesiegbar:
L, C-Oben, R, L, C-Oben, R

Bremsen:
C-Oben und C-Rechts halten, Z, Z, Z

Masse:
L und R halten, C-Oben, C-Unten, C-Links, C-Rechts

Killer Ratten:
L und R halten, Z, Z, Z, Z

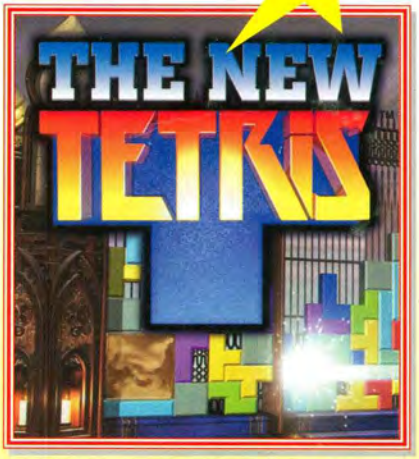
New Yorker Taxis:
R, L, Z, C-Oben, C-Unten, C-Oben

Nebelfarbe:
Z halten, C-Unten, C-Unten, C-Unten

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 100



The New Tetris

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 101

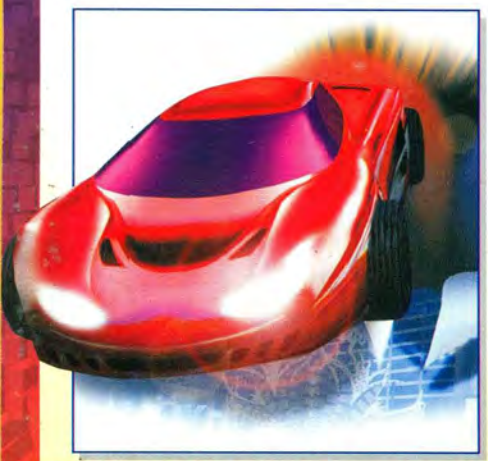
Mario Party

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 102



Rush 2: Extreme Racing USA

Nr. 2

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 103

Bass Hunter 64

Nr. 1